N°4

# Arcades

JEUX INFORMATIQUES ET COMMUNICATION

CONCOURS MAITRES DE L'UNIVERS

## DOSSIER :
ATARI ST

## BOB MORANE :
UN HEROS POUR VOS MICROS

## MICROIDS :
L'ART DE LA SIMULATION

**Et toujours notre concours permanent**

GREMLIN

M 1871 - 4 - 20,00 F



3791871020002 00040

MENSUEL N° 4 - JANVIER 1988



Arcades est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET

**Directeur de publication**
Sylvio FAUREZ

**Rédacteur en chef**
Denis BONOMO

**Rédactrice**
Laurence LE GENTIL

**Correspondants**
Marseille : Karine ELGHOZI
Lille : Abdelkrim SAIFA
Paris : Anne-Marie THOMAZEAU

**Maquette**
Patrick LOPEZ
**Rewriting**
Isabelle HALBERT

**Abonnements – Secrétariat**
Catherine FAUREZ – Tél. 99.52.98.11

**Relations extérieures, Promotion**
Sylvio FAUREZ

**Administration, Diffusion**
Editions SORACOM
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex 741.042 F
Serveur 3615 MHZ

Vente au réseau exclusivement
BEP, 5, rue Fg Montmartre
75009 PARIS - Tél. (1) 47.70.06.71
Terminal E83
**Chef des ventes**
Christian CHOUARD

**Directeur de fabrication**
Edmond COUDERT

**Publicité**
IZARD CREATION – 15, rue Ste Melaine
35000 RENNES – tél. 99.38.95.33





# EDITO

Merci à tous pour votre volumineux courrier et vos nombreuses suggestions. Vous pouvez constater que, d'un numéro à l'autre, nous en tenons largement compte. Il nous semble essentiel d'apporter quelques précisions. Dans notre équipe nous avons deux pilotes d'avion, des spécialistes en motos, etc. Inutile donc de vous expliquer que les logiciels en question ne sont pas "survolés" mais testés avec l'intérêt que vous comprendrez.
Certains d'entre vous ont peut être apporté quelques améliorations aux machines qu'ils utilisent, à moins qu'ils ne fassent partie d'un club ? N'hésitez pas à nous écrire et nous à raconter vos aventures !

**La Rédaction**




Photocomposition SORACOM - Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE 35170 BRUZ - Impression La Haye Mureaux 78
Distribution NMPP - Dépôt légal à parution - Commission Paritaire en cours

# BOBSLEIGH



## La dernière folie sportive



Disponible sur Amstrad CPC – Commodore – Spectrum
**BOBSLEIGH** – Une simulation spectaculaire d'un des sports les plus dangereux des Jeux Olympiques d'Hiver.
Entraînez votre équipe, peaufinez les réglages de votre bob et lancez-vous sur la piste pour un parcours sans faute.
Améliorez vos temps sur les différents parcours en recherchant les trajectoires optimales pour prendre de plus en plus de vitesse et vous finirez par vous qualifier pour l'épreuve ultime – les Jeux Olympiques d'Hiver.
Rejoignez l'équipe olympique et partez à la conquête de la médaille d'or.







## Au-delà de la technologie de nos jours

# ATF





En avance sur la technique moderne
...... ATF l'avion de chasse tactique perfectionné de Lockheed.
Montez à bord de l'avion du siècle et engagez-vous sur le territoire ennemi.
Attaquez ou éludez les forces ennemies en rasant le terrain en relief tridimensionnel.
Engagez les systèmes perfectionnés à bord, préparez votre stratégie et rompez l'équilibre des forces à votre avantage.
ATF est une combinaison unique en son genre de l'action dans les galeries de jeux tridimensionnels et de la stratégie militaire, lançant un défi sans parallèle.
Etes-vous prêt? VOUS avez été choisi pour faire voler un ATF.





DIGITAL INTEGRATION
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 57 12. FAX: 93 42 51 12.



# SOMMAIRE



**La couverture de ce numéro d'ARCADES est une publicité GREMLIN.**

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).




LE CLUB DES FANS DE LA MICRO

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## COMMODORE 64 INCROYABLE !

| | |
|---|---|
| **ALBUM HEWSON** | **95/145F** |
| +EXOLON+RANARAMA | |
| +ZYNAPS+URIDIUM PLUS | |
| **IMAGINE ARCADE HITS** | **95F** |
| +ARKANOID+GAME OVER | |
| +LEGD OF KAGE+MAG MAX | |
| +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2 | |
| **ALBUM EPYX N°2** | **115/175F** |
| +WINTER GAMES+SUPER CYCLE | |
| +WORLD GAMES+IMPOSS MISION | |
| **LES TRESORS DE US GOLD** | |
| +GAUNTLET+LEADERBOARD | |
| +INFILTRATOR+METROCROSS | |
| +ACE OF ACES | **115/195F** |
| **BEST OF ELITE N°2** | **95/145F** |
| +PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS | |
| +BATTLE SHIPS+BOMBJACK2 | |
| **ELITE 6 PACK N°2** | |
| +ACE+LIGHTFORCE | |
| +INTL KARATE | **95/145F** |
| +BATTY+SHOCKWAY | |
| **GAME SET MATCH** | |
| +TENNIS+HYPERSPORT | |
| +PING PONG+FOOT | |
| +KONAMI GOLF+BASEBALL | |
| +BOXING+POOL | **129/179F** |
| +SUPERTEST DECATHLON | |
| **ALBUM EPYX** | |
| + SUMMER GAME + BREAK DANCE | |
| + PITSTOP 2 | **99/145F** |
| + IMPOSSIBLE MISSION | |
| **ELITE TRIPLE PACK** | |
| + GREAT GURAYON | |
| + AIRWOLF 2 | **99/145F** |
| + SPACE IN C | |
| **HIT PACK 2** | |
| + 1942+ SOOBY DOO | |
| + ANTIRIAD | **99/145F** |
| + COMMANDO 86+ JET SET WILLY | |
| + FIGHTING WARRIOR | |
| **HIT PACK** | |
| + COMMANDO+ BOMBJACK | |
| + AIR WOLF | **69/119F** |
| + FRANCK BRUNO BOXING | |
| **KONAMIS GREATEST HITS** | |
| + GREEN BERET | |
| + PING PONG | **95/145F** |
| + HYPERSPORTS | |
| + YE AR KUNG FU | |
| **THEY SOLD A MILLION 3** | |
| + KUNG FU MASTER | |
| + GHOSTBUSTER | **95/145F** |
| + RAMBO | |
| + FIGHTER PILOT | |

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| 720 DEGRES | 95/145F |
| ADVAN TACT FIGHTER | 89/139F |
| AIRBORNE RANGER | 145/195F |
| ALTERNATI WORLD GAMES | 95/145F |
| BASKET MASTER | 89/145F |
| BLOOD VALLEY | 95/145F |
| CHARLIE CHAPLIN | 95/145F |
| DEFENDER OF THE CROWN | 135/145F |
| FLASHPOINT | 95/145F |
| GALACTIC GAME | 95/145F |
| GAUNTLET 2 | 95/145F |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | 95/145F |
| INFILTRATOR 2 | 95/145F |
| INTERNATIONAL KARATE 2 | 95/145F |
| IRON HORSE | 99/149F |
| JACKAL | 99/149F |

## NOUVEAUTES (suite)

| | |
|---|---|
| LAZER TAG | 95/145F |
| LES MAITRES DE L'UNIVERS | 95/145F |
| MAD BALLS | 95/145F |
| NEBULUS | 95/145F |
| PHANTOM CLUB | 95/145F |
| PLATOON | 89/145F |
| PROHIBITION | 175F |
| PSYCHOSOLDIER | 95/145F |
| RASTAN | 95/145F |
| ROLLING THUNDER | 95/145F |
| SALOMON'S KEY | 95/145F |
| SHACKLED | 95/145F |
| SHOOT THEM UP CONST KIT | 145/145F |
| SIDE ARMS | 95/145F |
| SKATE OR DIE | 99/159F |
| STREETSPORT BASKET | 95/145F |
| STREET SPORT BASEBALL | 95/145F |
| TOUR DE FORCE | 95/145F |
| VICTORY ROAD | 95/145F |
| WIZARD WARZ | 95/145F |
| WORLD LEADE TOURNAME | 95/145F |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| ACE OF ACES NF | 95/145F |
| ARKANOID | 89/135F |
| ARMY MOVES NF | 89/145F |
| BARBARIAN NF | 95/135F |
| BASIL THE DETECTIVE | 95/145F |
| BOBSLEIGH | 95/145F |
| BRAVESTAR | 95/145F |
| BUGGY BOY | 95/145F |
| CALIFORNIA GAMES | 95/145F |
| CAPTAIN AMERICA | 95/145F |
| COMBAT SCHOOL | 89/145F |
| DEATH WISH 3 NF | 95/145F |
| ENDURO RACER NE | 95/145F |
| FREDDY HARDEST NF | 95/145F |
| GAME OVER NF | 95/145F |
| GAUNTLET NF | 95/145F |
| GREEN BERET NF | 89/129F |
| GRYZOR | 95/145F |
| GUNSHIP NF | 145/195F |
| INDIANA JONES | 95/145F |
| JACK THE NIPPER 2 NF | 95/145F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 99/149F |
| MASK 1 NF | 95/145F |
| MASK2 | 95/145F |
| MATCH DAY 2 | 95/145F |
| OUT RUN | 95/145F |
| PIRATES | 145/195F |
| RENEGADE NF | 95/145F |
| ROAD RUNNER NF | 95/145F |
| RYGAR | 95/145F |
| SCRABBLE NF | 185F |
| STIFFLIP AND CO NF | 95/145F |
| SUPERCYCLE | 95/145F |
| SUPERSPRINT | 95/145F |
| THE LAST NINJA NF | 95/145F |
| THUNDERCATS | 95/145F |
| TOP GUN NF | 89/129F |
| TRANTOR | 95/145F |
| TUER N'EST PAS JOUER | 95/145F |
| WORLD CL LEADERBOARD | 95/145F |

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

# SPECIAL ATARI ST DES PRIX DEMENTS

| | |
|---|---|
| **ALBUM EPYX** | **245F** |
| + WINTER GAMES+SUPER CYCLE | |
| +WORLD GAMES+WRESTLING | |
| **MALETTE JEUX FIL** | |
| + SUPER TENNIS+ SPACE SHUTTLE2 | |
| + MAJOR MOTION | **275F** |
| **LES EXCLUSIFS N°1** | |
| + LEADERBOARD | |
| + TAI PAN | **250F** |
| + XEVIOUS + TOP GUN | |

| | |
|---|---|
| 3D GALAX | 155F |
| ALTERNA WORLD GAME | 175F |
| ALTAIR NF | 275F |
| ARKANOID NF | 125F |
| ARCTIC FOX | 195F |
| ARMY MOVES | 175F |
| ASTERIX CHEZ RAHAZADE | 215F |
| AU NOM DE L'HERMINE | 195F |
| AUTO DUEL | 225F |
| BALANCE OF POWER | 225F |
| BARBARIAN | 195F |
| BARBARIAN (PALACE) | 165F |
| BARDES TALE | 225F |
| BILL PALMER | 225F |
| BIVOUAC | 180F |
| BLOOD VALLEY | 175F |
| BLUEBERRY | 215F |
| BLUE WAR | 225F |
| BOB MORANE:ESPACE | 225F |
| BOB MOR:LES CHEVALIERS | 225F |
| BOB MORANE:LA JUNGLE | 225F |
| BOB WINNER NF | 185F |
| BUBBLE BOBBLE | 175F |
| BUBBLE GHOST | 175F |
| BRAVE STAR | 175F |
| CAPTAIN AMERICA | 175F |
| CHARLIE CHAPLIN | 195F |
| CHESS MASTER 2000 | 225F |
| COLONIAL CONQUEST | 275F |
| CRAFTON ET XUNK | 225F |
| CRASH GARET | 225F |
| CRAZY CARS | 225F |
| DARK CASTLE | 260F |
| DEFENDER OF THE CROWN | 275F |
| DEGAS ELITE | 225F |
| DEFLECTOR | 175F |
| DEMONIAC | 225F |
| DIEUX DE LA MER | 195F |
| ECO | 195F |
| EDEN BLUES NF | 155F |
| ENDURO RACER NF | 215F |
| FER ET FLAMME | 285F |
| F15 STRIKE EAGLE | 195F |
| FLIGHT SIMULATOR 2 NF | 345F |
| GABRIELLE | 225F |
| GAUNTLET 2 | 195F |
| GAUNTLET | 165F |
| GOLDENPATH | 175F |
| GOLD RUNNER | 185F |
| GD PRIX 500 CC | 195F |
| GUILD OF THIEVES | 185F |
| GUNSHIP | 245F |
| HURLEMENTS | 225F |
| HMS COBRA NF | 225F |
| INDIANA JONES NF | 165F |
| IMPOSSIBLE MISSION | 225F |
| IZNOGOUD | 245F |
| IMPACT | 140F |
| KARATE KID 2 NF | 155F |
| KARATE MASTER NF | 145F |
| L'AFFAIRE | 225F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 225F |
| LA CHOSE DE GOTEMBURG | 225F |

| | |
|---|---|
| L'ANGE DE CRISTAL | 225F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 175F |
| L'ARCHE CAPTAIN BLOOD | 225F |
| LA MARQUE JAUNE | 225F |
| LA MASCOTTE | 195F |
| LES CLASSIQUES N1 | 175F |
| LES CLASSIQUES N2 | 175F |
| LES RIPOUX | 175F |
| LE MAITRE DES AMES | 225F |
| LES MAITRES DE L'UNIVERS | 195F |
| LES 3 MOUSQUETAIRES | 185F |
| LEVIATHAN | 145F |
| L'OEIL DE SET | 245F |
| LEADER BOARD NF | 175F |
| LES PASSAGERS VENT 1 | 265F |
| LES PASSAGERS VENT 2 | 265F |
| LIBERATOR NF | 129F |
| MANHATTAN DEALER | 225F |
| MANOIR DE MORTEVILLE | 175F |
| MARBLE MADNESS | 195F |
| MASQUE PLUS | 195F |
| MARCHE A L'OMBRE NF | 165F |
| MACACAM BUMPER NF | 225F |
| MACH3 | 195F |
| MEURTRES EN SERIES NF | 225F |
| MEAN STREAK | 225F |
| MEWILO | 225F |
| MISSION | 185F |
| MISSION RAFALE | 225F |
| MOEBIUS | 225F |
| OUT RUN | 195F |
| PEUR SUR AMYTIVILLE | 225F |
| PHANTAISIE 3 | 245F |
| PHOENIX NF | 225F |
| PROHIBITION NF | 225F |
| RANARAMA | 175F |
| ROAD RUNNER NF | 175F |
| RENEGADE | 195F |
| RING OF ZILFIN | 245F |
| ROADWAR 2000 | 245F |
| ROADWAR EUROPA | 245F |
| ROLLING THUNDER | 225F |
| S.D.I | 275F |
| SENTINEL | 175F |
| SALOMON'S KEY | 175F |
| SHACKLED | 225F |
| SKULL DIGGERY | 175F |
| SLAP FIGHT NF | 175F |
| SILENT SERVICE NF | 225F |
| SKY FOX NF | 195F |
| STARGLIDER NF | 165F |
| STRIKE FORCE HARRIER NF | 225F |
| SUBBATTLE Simulator | 225F |
| SUPER HUEY NF | 195F |
| STAR TRECK | 175F |
| SUPERSPRINT | 145F |
| SWOOPER | 185F |
| TANGLEWOOD | 185F |
| TERRORPODS | 195F |
| THE HUNT FOR RED OCTOB | 225F |
| THE PAWN | 225F |
| TNT | 175F |
| TONIC TILES | 185F |
| TOUR DE FORCE | 175F |
| TRACKER | 190F |
| TRANTOR | 175F |
| TRAUMA | 225F |
| TRIVIAL PURSUIT | 285F |
| TURBO GT NF | 195F |
| ULTIMA 4 | 225F |
| WIZARDS CROWN | 245F |
| WIZARD WARZ | 195F |
| WIZZBALL | 195F |
| ZOMBI | 195F |






# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

**1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS**

## SPECTRUM

| | |
|---|---|
| **LES TRESORS DE US GOLD** | |
| +GAUNTLET+LEADERBOARD | |
| +INFILTRATOR+METROCROSS | |
| +ACE OF ACES | 115F |
| **ALBUM HEWSON** | 95F |
| +EXOLON+RANARAMA | |
| +ZYNAPS+URIDIUM PLUS | |
| **BEST OF ELITE 2** | 95F |
| +PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS | |
| +BATTLESHIPS+BOMBJACK2 | |
| **HIT PACK 1** | 75F |
| +COMMANDO+AIRWOLF | |
| +BOMBJACK+FRANCK BOXING | |
| **ELITE 6 PACK N°2** | |
| +ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE | |
| +SHOCKWAY+BATTY | 95F |
| **GAME SET MATCH** | |
| +TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL | |
| +PING PONG+FOOT | 129F |
| +KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2 | |
| **HIT PACK 2** + 1942 | |
| + SCOOBY DOO + ANTIRIAD | |
| + COMMANDO 86 | 98F |
| + JET SET + FIGHT WARRIOR | |
| **ELITE TRIPLE PACK** | 99F |
| + GREAT GURAYON | |
| + AIRWOLF 2 + 3DC | |
| **KONAMIS GREATEST HITS** | 95F |
| + GREEN BERET + YE AR KUNG FU | |
| + PING PONG + HYPERSPORTS | |
| **THEY SOLD A MILLION 3** | |
| + KUNG FU MASTER | |
| + GHOSTBUSTER | 95F |
| + RAMBO + FIGHTER PILOT | |
| **THEY SOLD A MILLION 2** NF | |
| + BRUCE LEE + MATCH DAY | |
| + MATCH POINT | |
| + KNIGHT LORE | 95F |

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| 720 DEGRES | 95F |
| A.T.F ADV TACTI FIGHTER | 89F |
| ALTERNAT WORLD GAMES | 89F |
| BLOOD VALLEY | 89F |
| BRAVESTAR | 95F |
| CALIFORNIA GAMES | 95F |
| CAPTAIN AMERICA | 95F |
| CHARLIE CHAPLIN | 95F |
| GRYZOR | 89F |
| GUNSHIP | 95F |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | 89F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 99F |
| LES MAITRES DE L'UNIVERS | 89F |
| MAD BALLS | 89F |
| MATCH DAY 2 | 89F |
| PHANTOM CLUB | 89F |
| PLATOON | 89F |
| PSYCHOSOLDIER | 89F |
| RASTAN | 89F |
| ROLLING THUNDER | 89F |
| SHACKLED | 89F |
| SIDE ARMS | 95F |
| STREETSPORT BASKET | 95F |
| TOUR DE FORCE | 89F |
| VICTORY ROAD | 89F |
| WIZARD WARZ | 95F |
| WORLD C LEADERBOARD | 95F |
| WORLD LEADERB TOURNA | 95F |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| ARKANOID NF | 89F |
| ARMY MOVES NF | 89F |
| BASIL LE DETECTIVE | 89F |
| BOBSLEIGH | 95F |
| BUGGY BOY | 95F |
| COMBAT SCHOOL | 89F |
| DEATH WISH 3 | 89F |
| ENDURO RACER | 95F |
| FREDDY HARDEST | 89F |
| GAUNTLET2 | 95F |
| GAME OVER NF | 95F |
| JACK THE NIPPER 2 | 89F |
| MASK 1 | 89F |
| MASK 2 | 89F |
| MUTANTS NF | 89F |
| OUT RUN | 95F |
| RENEGADE NF | 95F |
| RYGAR | 95F |
| ROAD RUNNER NF | 95F |
| SALOMON'S KEY | 89F |
| TANK NF | 95F |
| THUNDERCATS | 89F |
| TRANTOR | 95F |
| WINTER GAMES NF | 89F |
| WORLD GAMES NF | 85F |

## THOMSON

| | C/D |
|---|---|
| **ALBUM LORICIEL** | 145/195F |
| +5°AXE+SAPIENS | |
| +MGT+AIGLE D'OR | |
| **MALETTE JEUX FIL** | 245/245F |
| +GAME OVER +FOMULE 1 | |
| +ARKANOID +SORCERY | |
| **LES EXCLUSIFS N°1** | 145/195F |
| + ARKANOIDS + MISSION RAFALE | |
| + NUMERO 10 | |
| **ALBUM THOMSON** | 245/295F |
| + GREEN BERET + SUPER TENNIS | |
| + MONOPOLY + RUNWAY | |
| **LORICIELS HIT 1** | 155/185F |
| + PULSAR 2 + YETI | |
| + ELIMINATOR | |
| **THOMSON HITS** | 175/225F |
| + KRACK OUT + BEACH HEAD | |
| + THE WAY OF THE TIGER | |
| **LORICIEL HIT 2** | 155/185F |
| + BARRY MAC GUIGAN BOXING | |
| + HACKER + SPINDIZZY | |

## NOUVEAUTES

| | C/D |
|---|---|
| AFFAIRE SYDNEY | 165F |
| ARKANOID | 145F |
| AVENGER | 145F |
| ASTERIX CHEZ RAHAZADE | ND/215F |
| AU NOM DE L'HERMINE | ND/195F |
| BEACH HEAD | 145F |
| BIVOUAC | 145F |
| BLUEBERRY | ND/215F |
| BOB:SCIENCE FICTION | 245/245F |
| BOB:CHEVALIERS | 245/245F |
| BOB:LA JUNGLE | 245/245F |
| BOB WINNER | 149/195F |
| BRAIN POWER | 145/195F |
| COBRA | 129F |
| DEMONIA | 115/175F |
| F 15 STRIKE EAGLE | 145/195F |
| GAME OVER NF | 145F |
| GREEN BERET | 149F |
| GD PRIX 500 CC | 169F |
| HMS COBRA | 285F |
| IZNOGOUD | 195/245F |
| JUNGLE HERO | 145F |
| LA MARQUE JAUNE | 249F |
| LA MASCOTTE | ND/195F |
| LES CLASSIQUES VOL 3 | 145/195F |
| LES PASSAGERS VENT 1 | 285F |
| LES PASSAGERS VENT 2 | 285F |
| LES CLASSIQUES N°1 | 145F |
| LES DIEUX DE LA MER | 145F |
| LE DIEUX de la GLISSE | 165F |
| LES CLASSIQUES 2 | 145F |
| LES RIPOUX | 145/195F |
| MARCHE A L'OMBRE | 145F |
| MEWILO | ND/195F |
| MONOPOLY NF | 175F |
| MISSION | 129/195F |
| MISSION EN RAFALE | 145F |
| OXPHAR | 139/185F |
| PROHIBITION | 135F |
| QUAD | 175F |
| ROAD KILLER | 145F |
| SLAP FIGHT | 145F |
| SAPIENS | 165F |
| SILENT SERVICE MO6TO8 | 145F |
| SCRABBLE | 175F |
| SPACE TUNNEL | 145/195F |
| SUPER TENNIS | 145F |
| THE WAY OF THE TIGER | 149F |
| TNT | 129F |
| TOP GUN | 145F |
| TOUT SHUSS NF | 145F |
| TRIVIAL PURSUIT | 195/245F |
| VAMPIRE | 169F |
| VOL SOLO | 145F |
| YE AR KUNG FU 2 NF | 145F |
| ZOMBI | 125/185F |

## ATARI 600/800/XL/130

| | |
|---|---|
| **SMASH HIT VOL 7 NF** | |
| + ELECTRAGLIDE + CHESS 3D | |
| + ALLEYKAT + BLUE MAX | 95/145F |
| **SMASH HIT VOL 6 NF** | |
| + ELECTRAGLIDE + TIME FLIP | |
| + FORT APOCA. + DRELBS | 95F |
| **SMASH HIT VOLUME 5 NF** | |
| + ELECTRAGLIDE + QUASIMODO | |
| + MEDIATOR + CHOP SUEY | 95/145F |
| **SHOOT THEM UP NF** | 109F |
| + SUPER ZAXXON + FORT APOC | |
| + DROP ZONE + BLUE MAX 2001 | |
| **ATARI ACES NF** | 109F |
| + ZORRO + SPY HUNTER | |
| + UP N DOWN + TAPPER | |

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| ARKANOID NF | 99/145F |
| BASIL LE DETECTIVE | 95/145F |
| BEACH HEAD 2 NF | ND/145F |
| BLACK MAGIC NF | 95/145F |
| FIGHTER PILOT | 95/145F |
| GAUNTLET NF | 95/145F |
| GHOSTBUSTER NF | 149F |
| GREEN BERET NF | 95/145F |
| HEAD OVER HEALS NF | 95/145F |
| IRON HORSE | 109/159F |
| JACKAL | 109F |
| KENNEDY approach NF | 145/145F |
| LEADERBOARD NF | 95/145F |
| MASTERS OF UNIVERS NF | 95/145F |
| RAID OVER MOSCOW NF | 95/145F |
| SILENT SERVICE NF | 95/145F |
| SPY VS SPY2 NF | 95/145F |
| TOMAHAWK NF | 90/130F |
| TONIC TILES | ND/195F |

## MSX

| | |
|---|---|
| ACE OF ACES | 99F |
| ARMY MOVES | 95F |
| BASIL LE DETECTIVE | 95F |
| DEATH WISH 3 | 95F |
| GAME OVER | 99F |
| GAUNTLET | 95F |
| INDIANA JONES | 95F |
| JACK THE NIPPER 2 | 95F |
| MASK 1 | 95F |
| MASK 2 | 95F |
| SPY VS SPY 2 | 95F |
| SUPER CYCLE | 95F |
| TAI PAN | 99F |
| TOUR DE FORCE | 95F |
| TUER N'EST PAS JOUER | 110F |
| WINTER GAMES | 95F |

## NINTENDO

| | |
|---|---|
| BALLOON FIGHT | 215F |
| CLU CLU LAND | 215F |
| DONKEY KONG | 215F |
| DONKEY KONG 3 | 215F |
| DUCK HUNT | 215F |
| EXITE BIKE | 215F |
| FOOTBALL | 215F |
| GOLF | 215F |
| HOGAN'S ALLEY | 215F |
| KUNK FU | 215F |
| ICE CLIMBER | 215F |
| MATCH RIDER | 215F |
| PINBALL | 215F |
| POPEYE | 215F |
| PRO WRESTLING | 215F |
| SLALOM | 215F |
| STACK UP | 215F |
| SUPER MARIO BROTHER | 215F |
| TENNIS | 215F |
| URBAN CHAMPION | 215F |
| VOLLEY BALL | 215F |
| WILD GUN MAN | 215F |
| WRECKING CREW | 215F |

## SEGA

| | |
|---|---|
| ACTION FIGHTER | 195F |
| ALEX KID/MIRACLEWORLD | 195F |
| ALIEN SYNDROME | 195F |
| ASTRO WARRIOR | 195F |
| BANK PANIC | 149F |
| BLACK BELT | 195F |
| CHOPLIFTER | 195F |
| ENDURO RACER | 195F |
| F16 FIGHTER | 149F |
| FANTAZY ZONE | 195F |
| GANGSTER TOWN | 195F |
| GHOSTHOUSE | 149F |
| GREAT GOLF | 195F |
| MISSILE DEFENSE 3D | 249F |
| MY HERO | 149F |
| NINJA | 195F |
| OUT RUN | 249F |
| PRO WRESTLING | 195F |
| QUARTET | 195F |
| ROCKY | 249F |
| S.D.I. | 195F |
| SECRET COMMAND | 195F |
| SHOOTING GALLERY | 195F |
| SPACE HARRIER | 249F |
| SPY VS SPY | 149F |
| SUPER TENNIS | 149F |
| TEDDY BOY | 149F |
| TRANSBOT | 149F |
| WONDERBOY | 195F |
| WORLD GRAND PRIX | 195F |
| WORLD SOCCER | 195F |
| ZILLION | 195F |

**LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT !**
**grâce au premier service Minitel MICROMANIA**
BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

## BOUTIQUES MICROMANIA

**LA REGLE A CALCUL**
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

**PRINTEMPS HAUSSMANN**
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin





## BRÈVES EN VRAC

**Robtek : tout sur Amiga ■**
Robtek mise sur l'Amiga et s'apprête à sortir davantage de logiciels dans ses gammes Hi-Tek, Diamond Games et King Size.

**Pénurie, quelle pénurie ?**
Dur, dur ! Les fêtes de Noël 1987 auront vidé les étagères des revendeurs : Amstrad 6128, PC 1512, Atari 520 ou 1040 autant de denrées rares qu'il faut commander plus d'un mois à l'avance. Certains impatients se sont laissés convaincre par de simples clônes ou... des machines moins performantes ! (pas de nom, merci !).

**Amstrad Expo : surtout du pro ■**
Plus de 35 000 visiteurs ont parcouru, cette année, les allées de l'Amstrad Expo. La tendance était surtout aux matériels et logiciels à vocation professionnelle mais le ludique occupait néanmoins une certaine place, comme nous l'avions écrit dans Arcades n° 3.

**Hollandais méthodiques**
Methodic Solutions, tel est le nom de la nouvelle gamme de logiciels pour MSX, mise sur le marché par Aackosoft. Pour en savoir plus, surveillez nos bancs d'essai !

**Plus farceur, tu meurs !**
Brocard (Cobra Soft) a les idées qui cavalent dans tous les sens. Son esprit fertile en créativité a donné vie à une gamme de logiciels "gags". "Manuscrit" est le premier. C'est le plus simple des traitements de texte : un crayon et une feuille de papier. Fallait oser vendre ça 99 balles !






**Commodore : des bons résultats ■**
70 % de progression des bénéfices sur le 1^er^ trimestre 1988 (année fiscale). Tels sont les résultats reflètant le succès du lancement des Amiga 500 et 2000 en juin 1987.

**ATARI : quel PC ? ■**
Un an après avoir présenté un compatible PC, toujours pas disponible, Atari cherche encore sa voie. Cette fois, c'est une compatibilité AT qui a été présentée lors du COMDEX.

**Tout SSI chez Ubi-Soft**
Tout ou presque... Les logiciels de Strategic Simulations Inc. arrivent en français et seront commercialisés par Ubi-Soft. Avis aux amateurs du genre !

**Le roi arrive**
"The king of Chicago", le titre très attendu de Cinemaware ne va pas tarder à débarquer en France. Quelques heureux pirates ont déjà une "preview" de ce qui devrait être un futur n° 1.

**Chuck Yeager's AFT : the best !**
La simulation de vol d'Electronic Arts a été choisie par un jury de spécialistes, convoqués pour la circonstance à la FNAC, comme étant la meilleure du genre (intérêt, réalisme...). Et alors, le Fligh Simulator II, trop technique sans doute...

**Kes t'y m'donnes en cadeau ?**
Les revendeurs rivalisent d'imagination et râclent les fonds de tiroirs pour attirer les clients : on ne compte plus les logiciels, joysticks, disquettes vierges, freeware, offerts en cadeau pour tout achat d'un ordinateur. Clients, ne perdez pas de vue l'essentiel : la compétence et... le futur Service Après Vente.

**Passagers du vent : Proche des 100 000 !**
Infogrames annonce que les 100 000 exemplaires vendus du célèbre jeu "Les passagers du vent", adapté de la BD de Bourgeon, vont être dépassés... Un beau succès, dans 17 pays !






# AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512 DES PRIX DEMENTS

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

**SUPER PROMOTION**
**4 DISQUETTES VIERGES 99 F**
**AVEC BOITIER PLASTIQUE**

## INCROYABLE !

| | |
|---|---|
| **LES TRESORS DE US GOLD** | |
| +GAUNTLET+LEADERBOARD | |
| +INFILTRATOR | 195F |
| +ACE OF ACES +METROCROSS | |
| **BEST OF ELITE 2** | 145F |
| +PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS | |
| +BATLE SHIPS+BOMBJACK 2 | |
| **ALBUM EPYX** | |
| +WINTER GAMES+WORLD GAMES | |
| +SUPER CYCLE | 189 F |
| +IMPOSSIBLE MISSION | |
| **OCEAN ALL STAR HIT N°2** | |
| +ARMY MOVES+MUTANTS | |
| +HEAD OVER HEALS | 165 F |
| +COBRA+WIZZBALL+TANK | |
| **IMAGINE ARCADE HITS** | |
| +ARKANOID+GAM OVER+MAG MAX | |
| +LEGEND OF KAGE | 165 F |
| +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2 | |
| **ALBUM DIGITAL** | |
| +TOMAHAWK+FIGHTER PILOT | |
| +TT RACER+NIGHT GUNNER | 165 F |
| **ALBUM HEWSON** | |
| +EXOLON+ZYNAPS | 145F |
| +RANARAMA+URIDIUM PLUS | |
| **ALBUM LORICIEL** | |
| +5° AXE+SAPIENS | 145F |
| +MGT+AIGLE D'OR | |
| **ALBUM UBISOFT** | |
| +ZOMBI+INERTIE+ASPHALT | 215F |
| +MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL | |
| **CARRE D'AS** | |
| +STARTING BLOCK+DAKAR | |
| +GORBAF+JAMES DEBUG3 | 195F |
| **MALETTE JEUX FIL** | |
| +EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER | |
| +TAI PAN+XEVIOUS | 245 F |
| **ELITE 6 PACK N°2** | |
| +BATTY+ACE+INTL KARATE | |
| +LIGHTFORCE+ACE+RIDER | 145 F |
| **HIT PACK 2** | |
| +SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR | |
| +ANTIRIAD+COMMANDO 86 | |
| +JET SET WILLY+1942 | 145 F |
| **GAME SET MATCH** | |
| +TENNIS+HYPERSPORT | |
| +PING PONG+FOOT | |
| +KONAMI GOLF/BASEBALL | |
| +BOXING+POOL+... | 179F |
| +SUPERTEST DECATHLON | |
| **ELITE TRIPLE PACK** | 145F |
| +GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC | |
| **OCEAN STAR HITS** | 145 F |
| +TOP GUN + SHORT CIRCUIT | |
| +GALVAN + KNIGHT RIDER | |
| + STREET HAWK+MIAMI VICE | |
| **AMSTRAD GOLD HITS N°2** | 145F |
| +BREAKTHRU + THE GOONIES | |
| +AVENGER + DESERT FOX | |
| +KONAMI'S GOLF | |
| **PACK FIL N°2** | 189F |
| +GREAT ESCAPE + REVOLUTION | |
| +CAULDRON 2 + SORCERY | |
| **HIT PACK 1 NF** | |
| +COMMANDO +FRANCK BOXING | |
| +BOMBJACK + AIR WOLF | 145F |
| **KONAMIS GREATEST HITS** | |
| +GREENBERET+PING PONG | 145F |
| +HYPERSPORTS+YE ARKUNG FU | |
| **THEY SOLD A MILLION N°3** | |
| +KUNG FU MASTER | |
| +GHOSTBUSTER + RAMBO | |
| +FIGHTER PILOT | 145F |

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| 720 DEGRES | 145F |
| ACE 2 | 145F |
| A.T.F ADV TACT FIGHTER | 139F |
| ALTERN WORLD GAMES | 145F |
| AU NOM DE L'HERMINE | 195F |
| BASKETMASTER | 145F |
| BLOOD VALLEY | 145F |
| BLUE WAR | 145F |
| BOB MORANE:ESPACE | 245F |
| BOB MOR:LES CHEVALIERS | 245F |
| BOB MORANE LA JUNGLE | 245F |
| CATCH 23 | 145F |
| CHARLIE CHAPLIN | 145F |
| CLASH | 195F |
| DEATH OR GLORY | 145F |
| ENTREPRISE | 145F |
| X1 | 195F |
| FIRE TRAP | 145F |
| GABRIEL NF | 175F |
| GUNSHIP | 245F |
| HURLEMENTS | 175F |
| IMPOSSIBLE MISSION2 | 145F |
| INTERNATIONAL KARATE 2 | 145F |
| LA MASCOTTE | 195F |
| L'ANGE DE CRISTAL | 205F |
| LA MARQUE JAUNE | 249F |
| LA CHOSE DEGROTEMBURG | 175F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 189F |
| LAZER TAG | 145F |
| LES MAITRES DE L'UNIVERS | 145F |
| MACH 3 | 179F |
| MAD BALLS | 145F |
| MATCH DAY 2 | 145F |
| MEWILO | 195F |
| NAVY MOVES | 145F |
| OXPHAR | 205F |
| PEPE BEQUILLE | 195F |
| PEUR SUR AMYTIVILLE | 169F |
| PIRATES | 145F |
| PHARAON | 179F |
| PLATOON | 145F |
| PROFESSION DETECTIVE | 229F |
| PSHYCHOSOLDIER | 145F |
| QUIN | 245F |
| RASTAN | 145F |
| ROLLING THUNDER | 145F |
| RX 220 | 179F |
| SANTA FE | 175F |
| SEPTEMBER | 145F |
| SHACKLED | 145F |
| SIDE ARMS | 145F |
| SKAAL | 195F |
| STREETSPORT BASKET | 145F |
| STRYFE 2 | 175F |
| THE LAST NINJA NF | 145F |
| TOUR DE FORCE | 145F |
| V2 | 175F |
| VICTORY ROAD | 145F |
| WIZARD WARZ | 145F |
| WARLOCK | 145F |
| WORLD LEADB TOURN | 145F |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| ASTERIX CHEZ RAHAZADE | 195F |
| BARBARIAN NF | 135F |
| BASIL THE DETECTIVE | 145F |
| BIVOUAC NF | 195F |
| BLUEBERRY | 195F |
| BOB WINNER NF | 169F |
| BOBSLEIGH | 145F |
| BUBBLE BOBBLE | 145F |
| BUGGY BOY | 145F |
| BRAVESTAR | 145F |
| CAPTAIN AMERICA | 145F |
| CALIFORNIA GAMES | 145F |
| COMBAT SCHOOL | 145F |
| COBRA(LORICIEL) | 179F |
| CRAZY CARS | 159F |
| FER ET FLAMME NF | 249F |

## HIT PARADE (suite)

| | |
|---|---|
| GAUNTLET 2 | 145F |
| GRYZOR | 145F |
| HMS COBRA NF | 299F |
| INDIANA JONES NF | 145F |
| IZNOGOUD | 245F |
| Les Chiffres & Les Lettres | 275F |
| LES DIEUX DE LA MER | 195F |
| LES RIPOUX | 195F |
| LE MAITRE DES AMES | 189F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 149F |
| L'OEIL DE SETE | 189F |
| MASK2 | 145F |
| MEUTRES EN SERIES NF | 299F |
| OUT RUN | 145F |
| PHANTOM CLUB | 145F |
| PROHIBITION NF | 195F |
| QUAD | 179F |
| RAMPART | 145F |
| RENEGADE NF | 145F |
| ROAD RUNNER NF | 145F |
| RYGAR | 145F |
| SCRABBLE NF | 220F |
| SILENT SERVICE NF | 139F |
| SUPER SKI | 195F |
| THUNDERCATS | 145F |
| TRANTOR | 145F |
| WORLD CLA LEADERBOAR | 145F |
| ACROJET NF | 145F |
| BIG BAND NF | 195F |
| BIRDIE | 175F |
| DEATH WISH 3 NF | 145F |
| ENDURO RACER NF | 145F |
| F15 STRIKE EAGLE | 149F |
| FLASH NF | 195F |
| FORTERESSE | 195F |
| FREDDY HARDEST | 145F |
| GRAND PRIX 500 CC NF | 169F |
| GALACTIC GAME | 145F |
| GUADALCANAL | 145F |
| INVITATION NF | 195F |
| IRON HORSE | 149F |
| JACKAL | 145F |
| JACK THE NIPPER 2 | 145F |
| LE PASSAGER du TempsNF | 195F |
| Les Passagers du vent 1 | 295F |
| Les Passagers du Vent 2 | 285F |
| MANHATTAN LIGHT | 189F |
| MARCHE A L'OMBRE | 195F |
| MASK I | 145F |
| MASQUE PLUS | 189F |
| MISSION | 179F |
| MONOPOLY NF | 245F |
| NECROMANCIEN | 145F |
| SLAP FIGHT NF | 145F |
| SCOTT WINDER NF | 225F |
| SOLOMON'S KEY | 145F |
| SCALEXTRIC NF | 245F |
| SPY VS SPY 3 | 149F |
| STIFFLIP AND CO NF | 135F |
| STRYFE NF | 195F |
| SUPERSPRINT | 145F |
| SURVIVOR | 145F |
| TAI PAN NF | 145F |
| TOBROUCK NF | 169F |
| TRIVIAL PURSUIT NF | 229F |
| TUER N'EST PAS JOUER | 145F |
| TURLOGH LE RODEUR | 245F |
| ZOMBI NF | 165F |

## PC 1512

| | |
|---|---|
| **ALBUM EPYX** | 225F |
| +WINTER GAMES | |
| +PITSTOP 2 | |
| +SUMMER GAMES | |
| **CARRE D'AS** | 275F |
| +DAKAR 4X4+ROBINSON | |
| +STARTING BLOCK+BIG BEN | |
| **MALETTE JEUX FIL** | 275F |
| +INFILTRATOR +ECHECS 3D | |
| +NUMERO 10 | |
| **PC HITS** | 225F |
| + TOP GUN + STRIP POKER | |
| + GREAT ESCAPE | |
| +THE DAMBUSTERS | |

## PC 1512 (suite)

| | |
|---|---|
| ACE OF ACES | 195F |
| ARKANOID NF | 195F |
| ARMONQUE LE VIKING | 225F |
| ARTICFOX | 185F |
| ASTERIX CHEZ RAHAZADE | 215F |
| AU NOM DE L'HERMINE | 195F |
| BALANCE OF POWER | 195F |
| BARDS TALE | 225F |
| BIVOUAC | 225F |
| BLUEBERRY | 215F |
| BOB MORANE:SCIENCE | 215F |
| BOB MOR:LES CHEVALIERS | 215F |
| BOB MORANE LA JUNGLE | 215F |
| BOB WINNER NF | 215F |
| BRUCE LEE NF | 175F |
| CALIFORNIA GAMES | 195F |
| CAPTAIN BLOOD | 275F |
| CHESS MASTER 2000 | 225F |
| CHUCK YEAGER FLIGHT SIM | 245F |
| CRASH GARET | 275F |
| CRAZY CARS | 245F |
| DARK CASTLE | 269F |
| DEFENDER OF THE CROWN | 245F |
| DESTROYER | 215F |
| ECHECS 3D NF | 175F |
| ELITE | 225F |
| F15 STRIKE EAGLE NF | 185F |
| FER ET FLAMME | 225F |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 450F |
| GABRIELLE | 225F |
| GATO | 275F |
| GAUNTLET NF | 175F |
| GRAND PRIX 500CC NF | 175F |
| GRYZOR | 185F |
| GUNSHIP | 325F |
| HMS COBRA NF | 275F |
| HURLEMENTS | 215F |
| INFILTRATOR NF | 175F |
| IZNOGOUD | 275F |
| L'AFFAIRE | 215F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 215F |
| LA CHOSE DEGROTEMBURG | 215F |
| LA MASCOTTE | 185F |
| LAST MISSION | 225F |
| LE MAITRE DES AMES | 215F |
| LES DIEUX DE LA MER | 225F |
| LES RIPOUX | 175F |
| Les PASSAGERS du vent 1 | 275F |
| Les PASSAGERS du Vent 2 | 275F |
| LES CHIFFRES ET LETTRES | 255F |
| LES CLASSIQUES N1 | 175F |
| LES CLASSIQUES N2 | 175F |
| LIVINGSTONE | 225F |
| MACH3 | 215F |
| MARBLE MADNESS | 185F |
| MARCHE A L'OMBRE | 225F |
| MASQUE PLUS | 225F |
| MECH BRIGADE | 295F |
| MEWILO | 225F |
| MEURTRES EN SERIE NF | 275F |
| MISSION | 175F |
| MISSION RAFALE | 225F |
| PEUR SUR AMYTIVILLE | 225F |
| PIRATES | 225F |
| PROHIBITION NF | 225F |
| QIN | 275F |
| ROADWAR 2000 | 245F |
| SABOTEUR 2 | 145F |
| SAPIENS | 220F |
| SCRABBLE NF | 225F |
| SCRAM NF | 225F |
| SHARD OF SPRING | 245F |
| S.D.I | 275F |
| SILENT SERVICE NF | 225F |
| SINBAD | 245F |
| SOLO FLIGHT NF | 195F |
| STARFLIGHT | 225F |
| SUBBATTLE SImulator | 225F |
| STREET SPORT BASKET | 185F |
| SUPER TENNIS NF | 195F |
| SUMMER GAMES 2 | 175F |
| TAI PAN NF | 145F |
| THE HUNT FOR RED OCTOB | 225F |
| THE PAWN | 185F |
| TOMAHAWK | 195F |
| TOP SECRET NF | 195F |
| TRIVIAL PURSUIT | 275F |
| ULTIMA 4 | 225F |
| WINTER GAMES NF | 195F |
| WIZARDS CROWN | 245F |
| WIZBALL | 185F |
| WORLD GAMES NF | 195F |
| WORLD TOUR GOLF | 185F |
| ZOMBI | 215F |

## LES ALBUMS!

| | |
|---|---|
| **LES TRESORS DE US GOLD** | |
| +GAUNTLET+LEADERBOARD | |
| +INFILTRATOR +METROCROSS | |
| +ACE OF ACES | 119 F |
| **BEST OF ELITE 2** | 95 F |
| +PAPERBOY+GHOST N GOBLINS | |
| +BATTLE SHIPS+BOMBJACK2 | |
| **ALBUM EPYX** | |
| +WINTER GAMES+WORLD GAMES | |
| +SUPER CYCLE | 119 F |
| +IMPOSSIBLE MISSION | |
| **OCEAN ALL STAR HIT N°2** | |
| +ARMY MOVES+MUTANTS | |
| +HEAD OVER HEALS | 119 F |
| +COBRA+WIZZBALL+TANK | |
| **IMAGINE ARCADE HITS** | |
| +ARKANOID+GAM OVER+MAG MAX | |
| +LEGEND OF KAGE | 119 F |
| +SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2 | |
| **ALBUM DIGITAL** | |
| +TOMAHAWK+FIGHTER PILOT | |
| +TT RACER+NIGHT GUNNER | 119 F |
| **MALETTE JEUX FIL** | |
| +EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER | |
| +TAI PAN+XEVIOUS | 195 F |
| **LORICIEL HIT 4** | |
| +BILLY LA BANLIEUE | |
| +MARACAIBO+MGT | 149 F |
| **ELITE 6 PACK N°2** | |
| +BATTY+ACE+INTL KARATE | |
| +LIGHTFORCE+ACE+RIDER | 95 F |
| **ERE HITS N°2** | 145F |
| +CRAFTON XUNK+ROBBOT | |
| +EDEN BLUES+SAI COMBAT | |
| **GAME SET MATCH** | |
| +TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL | |
| +PING PONG+FOOT | 129F |
| +KONAMI GOLF+BOXING+POOL | |
| +SUPERTEST DECATHLON | |
| **ERE HITS N°1** | |
| + MACADAM BUMPER | |
| + MISSION 2 + PACIFIC | 145F |
| **OCEAN ALL STAR HITS** | |
| + TOP GUN + SHORT CIRCUIT | |
| + GALVAN + KNIGHT RIDER | 95F |
| + STREET HAWK + MIAMI VICE | |
| **AMSTRAD GOLD HITS N°2** | |
| + BREAKTHRU + THE GOONIES | |
| + AVENGER + DESERT FOX | 95F |
| + KONOMI'S GOLF | |
| **PACK FIL N°2** | 139F |
| +THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION | |
| + CAULDRON2 + SORCERY | |
| **ELITE TRIPLE PACK** | |
| + GREAT GURAYON +3DC | |
| + AIRWOLF 2 | 99F |
| **LES EXCLUSIFS N°1** | |
| + LEADERBOARD + TAI PAN | |
| +XEVIOUS+TOP GUN | 99F |
| **LES LAUREATS NF** | |
| +SILENT SERVICE +GREEN BERET | |
| +CAULDRON 2 | 95F |
| **HIT PACK 2** | |
| +SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR | |
| +ANTIRIAD +COMMANDO 86 | |
| +JET SET WILLY+1942 | 95F |
| **HIT PACK 1** | |
| +BOMBJACK | 85F |
| +AIRWOLF + COMMANDO | |
| +FRANCK BRUNO BOXING | |
| **KONAMIS GREATEST HITS** | |
| +GREEN BERET +PING PONG | 95F |
| +HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU | |

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

# AMSTRAD CASSETTES




# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

## LES ALBUMS (suite)

| | |
|---|---|
| **ALBUM HEWSON** | |
| +EXOLON+ZYNAPS | 95F |
| +RANARAMA+URIDIUM PLUS | |
| **ALBUM UBISOFT** | |
| +ZOMBI+INERTIE+ASPHALT | 175F |
| +MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL | |
| **ALBUM LORICIEL** | |
| +5° AXE+SAPIENS | |
| +MGT+ AIGLE D'OR | 95 F |
| **THEY SOLD A MILLION N°3** | |
| +KUNG FU MASTER | |
| +GHOSTBUSTER + RAMBO | |
| +FIGHTER PILOT | 95F |

## NOUVEAUTES

| | |
|---|---|
| 720 DEGREES | 95F |
| ACE 2 | 95F |
| A.T.F ADV TACT FIGHTER | 89F |
| ALTERN WORLD GAMES | 95F |
| BASKET MASTER | 89F |
| BLOOD VALLEY | 95F |
| BOB MORANE:FICTION | 245F |
| BOB M LES CHEVALIERS | 245F |
| BOB MORANE:LA JUNGLE | 245F |
| CATCH 23 | 89F |
| CHARLIE CHAPLIN | 95F |
| CRASH GARET | 195F |
| DEATH OR GLORY | 99F |
| E.X.I.T | 145F |
| ENTREPRISE | 89F |
| FIRE TRAP | 95F |
| GABRIEL | 139F |
| GUNSHIP | 195F |
| HURLEMENTS | 135F |
| IMPOSSIBLE MISSION 2 | 95F |
| INTERNATIONAL KARATE 2 | 95F |
| IRON HORSE | 99F |
| JACKAL | 99F |
| LA CHOSE DEGROTEMBURG | 135F |
| LA MARQUE JAUNE | 249F |
| L'ANGE DE CRISTAL | 145F |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 145F |
| LAZER TAG | 95F |
| LES MAITRES DE L'UNIVERS | 95F |
| MACH 3 | 129F |
| MAD BALLS | 89F |
| NAVY MOVES | 89F |
| PEPE BEQUILLE | 145F |
| PEUR SUR AMYTIVILLE | 129F |
| PHARAON | 129F |
| PIRATES | 95F |
| PLATOON | 89F |
| PSYCHOSOLDIER | 89F |
| ROLLING THUNDER | 95F |
| SANTA FE | 139F |
| SEPTEMBER | 95F |
| SHACKLED | 95F |
| SKAAL | 145F |
| SIDE ARMS | 95F |
| STREETSPORT BASKETBAL | 95F |
| STRYFE 2 | 135F |
| THE LAST NINJA NF | 95F |
| TOUR DE FORCE | 95F |
| VICTORY ROAD | 89F |
| WARLOCK | 95F |
| WIZARD WARZ | 95F |
| WORLD LEA TOURNAMENT | 95F |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| BARBARIAN NF | 95F |
| BASIL LE DETECTIVE | 95F |
| BIVOUAC | 125F |
| BUBBLE BOBBLE | 95F |
| BUGGY BOY | 95F |
| BOB WINNER | 129F |
| BOBSLEIGH | 95F |
| BRAVESTAR | 95F |
| CAPTAIN AMERICA | 95F |
| CALIFORNIA GAMES | 95F |
| CAULDRON 2 | 85F |
| COMBAT SCHOOL | 89F |
| COBRA(LORICIEL) | 129F |
| CRAZY CARS | 129F |
| F15 STRIKE EAGLE | 99F |
| GAUNTLET 2 | 95F |
| GRYZOR | 89F |
| HSM COBRA NF | 259F |
| INDIANA JONES NF | 95F |
| IZNOGOUD | 195F |
| LA GUERRE DES ETOILES | 99F |
| LES DIEUX DE LA MER | 145F |
| LES RIPOUX | 125F |
| L'OEIL DE SETE | 145F |
| MASK 1 | 89F |
| MASK2 | 95F |
| MATCH DAY 2 | 89F |
| MEUTRES EN SERIES NF | 259F |
| OUT RUN | 95F |
| PHANTOM CLUB | 89F |
| PROHIBITION NF | 120F |
| QUAD | 145F |
| RASTAN | 89F |
| RAMPART | 95F |
| RENEGADE NF | 89F |
| ROAD RUNNER NF | 95F |
| RYGAR | 95F |
| SILENT SERVICE | 85F |
| SCRABBLE FR NF | 175F |
| SUPERSKI | 145F |
| THUNDERCATS | 89F |
| TRANTOR | 95F |
| WORLD C LEADERBOARD | 89F |
| ACROJET NF | 89F |
| AFFAIRE SYDNEY NF | 145F |
| BIRDIE | 135F |
| DEATH WISH 3 | 89F |
| ENDURO RACER NF | 95F |
| FLASH NF | 95F |
| FORTERESSE | 135F |
| FREDDY HARDEST | 89F |
| GALACTIC GAME | 95F |
| GRAND PRIX 500CC NF | 139F |
| GUADALCANAL | 95F |
| JACK THE NIPPER 2 | 89F |
| KILLED UNTIL DEAD NF | 95F |
| LAST MISSION NF | 95F |
| LES PASSAGERS DU VENT1 | 285F |
| MARCHE A L'OMBRE NF | 145F |
| M'ENFIN NF | 95F |
| MISSION | 129F |
| 1001 BC NF | 120F |
| MONOPOLY NF | 175F |
| NECROMANCIEN | 145F |
| NEMESIS NF | 89F |
| NEMESIS THE WARLOCK NF | 95F |
| RELIEF ACTION NF | 95F |
| RX220 | 145F |
| SCALEXTRIC NF | 95F |
| SLAP FLIGHT NF | 89F |
| SALOMON'S KEY | 89F |
| SPY VS SPY 3 | 99F |
| STIFFLIP AND CO NF | 95F |
| SUPERSPRINT | 95F |
| SURVIVOR | 89F |
| TOBROUCK NF | 119F |
| TRIVIAL PURSUIT NF | 175F |
| TUER N'EST PAS JOUER | 95F |
| TURLOGH LE RODEUR | 245F |
| ZOMBI | 135F |

### Promotions sur manettes

| | |
|---|---|
| Manette Speed King | 145 F |
| Terminator (grenade) | 145 F |
| Manette Pro 5000 | 145 F |
| Elite autofire | 145 F |
| Cheetah 125 + | 90 F |
| Cheetah mach 1 + | 135 F |
| Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad) | 75 F |

## SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

**125 F**



# Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

## BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

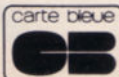
| TITRES | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| Participation aux frais de port et d'emballage | + 15 F |
| Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =** | F |

NOM ..........................................

ADRESSE ..........................................

.......................................... TEL ..............

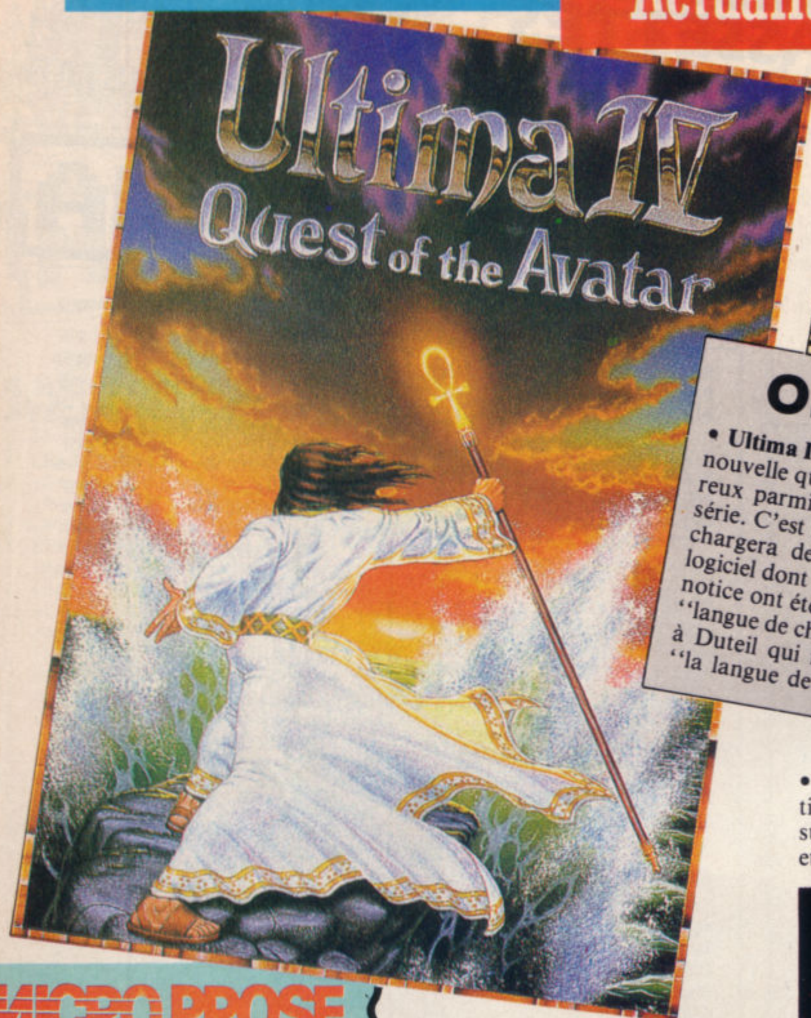
**NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**




Date d'expiration __/__ Signature ________

*Règlement : je joins* ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST






## ORIGIN

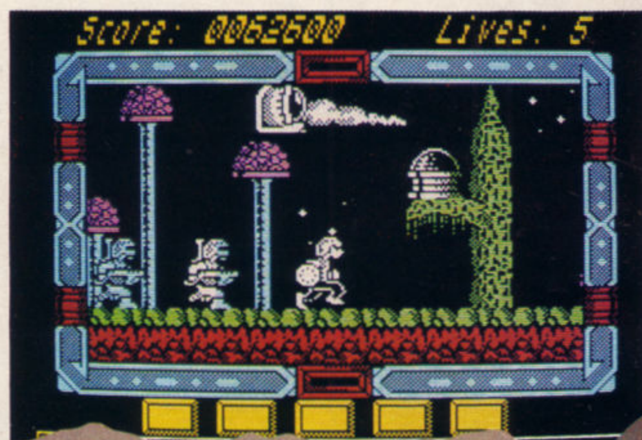
• **Ultima IV** en français ! Une nouvelle qui va faire des heureux parmi les adeptes de la série. C'est MicroProse qui se chargera de la diffusion du logiciel dont textes à l'écran et notice ont été traduits dans la "langue de chez nous" (merci à Duteil qui m'évite d'écrire "la langue de Molière").




• Transférez vos joueurs, choisissez vos tactiques, entraînez votre équipe et bien sûr jouez au football avec **Superstar Football.**
Non, non, ce n'est pas un produit français, c'est juste la version française de **Gary Lineker's superstar soccer** (banc d'essai dans ce numéro).

• A l'occasion du cinquantième anniversaire de **Mickey Mouse,** Gremlin développe un premier jeu dont la sortie est prévue fin mars pour Atari ST, CPC, C64 et Spectrum. L'action qui se déroulera dans le château de Walt Disney devrait précéder d'autres jeux ou apparaîtront Donald, Dingo et Pluto. Vivement fin mars...

• **Northstar,** un jeu d'action/combat va voir le jour sur vos Spectrum, CPC, C64 et Atari ST. Là où les autres terriens ont échoué dans leur lutte contre les aliens, vous allez devoir triompher. Bonne chance !




## MICRO PROSE

### SPEAK ENGLISH ?...

• Vous ne comprenez pas l'anglais ? Ce n'est pas grave... Sachez que vous pouvez tout de même voyager à bord de **F15 Strike Eagle** sur Atari ST. Ben oui... La doc est entièrement traduite en français. Génial non ?

Attendez ! Ce n'est pas tout... La traduction d'Airborne Ranger ne devrait pas tarder à suivre, alors un peu de patience...

• **Gunship** sort sur Apple et sur ST (le bruit de l'hélico est digitalisé...).

• **Project Stealth Fighter** vous livrera tous ses secrets dès janvier si vous possédez un C64.

• **Wrestling** de Microleague est distribué par MicroProse. C'est un combat de catch avec des images digitalisées.






PALACE SOFTWARE

## "Caoutchoutronic !"

Une petite révolution se prépare outre-Manche à cause de la terrible ruse du comte Caméléon. Pensez donc, il vient de découvrir le rayon caoutchoutronic capable de débaucher nos voisins britanniques. A vous de l'en empêcher (sur C64 et CPC). Ah ! Au fait, le jeu est accompagné d'une notice en français ! Super, alors dépêchez-vous de vous procurer **Stifflip and Co.**

ELECTRONIC ARTS

## SAISON EN FORMULE 1

• Dès janvier, débutez la saison de Formule 1 Ferrari. Comment ? Vous n'avez pas de sponsor ? Vous ne vous êtes jamais entraîné ? Mais cela ne fait rien... En effet, le volant sera votre Amiga que vous tiendrez ! De Monza à Brands Hatch, en passant par Détroit : accumulez les points. Bonne chance pour le championnat du monde sur **Ferrari Formula One Hits the Street.**

• Voici une simulation originale : **Apollo 18.** Vous allez enfin pouvoir guider une mission vers la Lune à bord de l'un des plus fabuleux engins que l'homme ait jamais inventé : l'Apollo. Tous à vos C64 pour cette simulation dans l'espace d'ores et déjà disponible.

GO!

## SORCIER, LASER & COMBAT

• Nous sommes au Moyen-Age à l'époque où l'enchantement est une arme à la mode. On va élire un nouveau sorcier. Peut-être aurez-vous la chance d'être celui-là. A vous de faire vos preuves en utilisant une bonne stratégie dans un grand jeu d'aventure **Wizard Warr** que vous pouvez trouver sur Spectrum, Atari ST, C64 et Amstrad CPC.

• Un nouveau jeu vidéo tiré d'un jouet, le **Lazer Tag,** le jouet le plus vendu cette année aux USA. Atteignez les cibles fixées sur la poitrine de vos ennemis à l'aide d'un pistolet laser à infra-rouge. Ce logiciel doit sortir en janvier sur Spectrum, Amstrad CPC et C64. Y'a du combat et de l'action dans l'air...




• Sorti en novembre sur CPC, Spectrum et C64, un super logiciel d'arcade combat se déroulant sur une nouvelle planète. Tiré d'un dessin animé très récent aux USA, ce jeu devrait plaire aux fans de westerns et de jeux d'arcade. Au fait, vous voulez sans doute en connaître le nom : **Bravestarr.**

## COKTEL VISION

### ZOUK VOYAGE

• **Méwilo** est un jeu d'aventure antillais. A l'occasion de sa présentation, Coktel Vision et la FNAC ont organisé un concours-spectacle dont le 1er prix était un voyage-séjour pour 2 personnes à la Martinique, l'animation étant assurée par un groupe antillais. Rappelons que **Méwilo** sort sur ST, PC et Thomson. Le pack contient une cassette Malavoi, une nouvelle inédite de Patrick Chamoiseau et... une recette de cuisine antillaise. Bon ap !






## UBI/SOFT

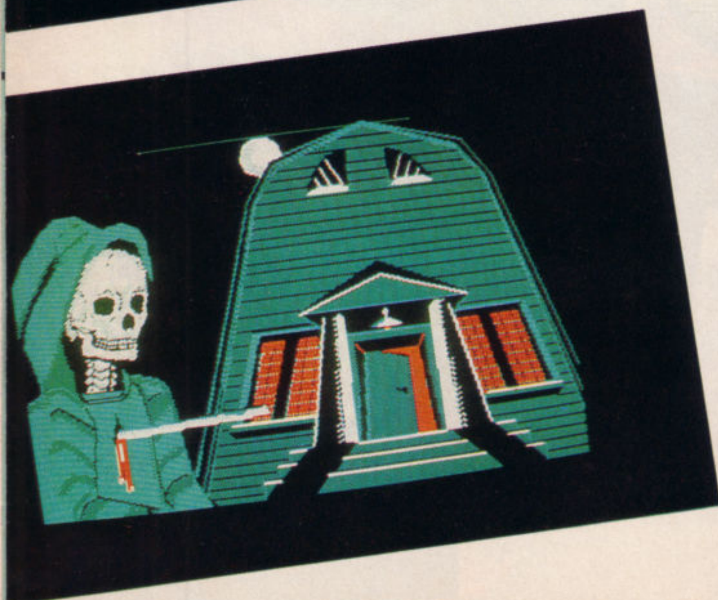
### SOFTBOOK NOUVEAUTES

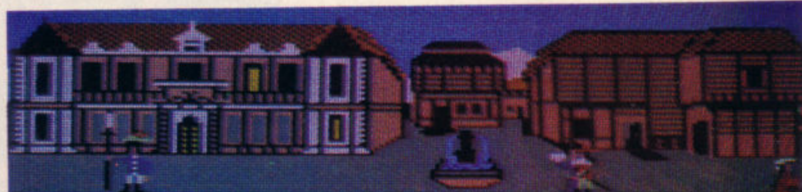



• Softbook confie à Ubi Soft la distribution de ses nouveaux titres sortant sur ST et PC. Ces logiciels sont des produits français avec une notice en français : qu'on se le dise ! **Star Lord** est une arcade/stratégie et sera disponible sur PC. **Demoniac** sort sur ST (Arcade/stratégie).

▲

• Les titres très attendus sont enfin là. Il s'agit de **Peur sur Amityville** et de **l'Anneau de Zengara** qui sortent sur CPC. Le carnaval de Venise, ça vous plait ? **Masque** + vous y transportera pourvu que vous possédiez un PC ou un ST.









**Han d'Islande** est arrivé, accompagné de sa cassette audio. Rendez-vous dans le prochain Arcades.

### *Sauvez Gwendoline !*

**Mach 3** vous arrive sur CPC. Dans ce jeu d'arcades, vous pilotez un vaisseau ultra-rapide et c'est à son bord que vous êtes parti à la recherche de la belle Gwendoline (voir Arcades n° 3).

## CARRAZ :
### *Les jeux éducatifs intelligents*

**Les voleurs de temps :** c'est le titre du dernier jeu, proche d'un livre animé, qui est proposé aux plus petits. Sortie prévue très prochainement sur CPC.




### DES CREATEURS A L'HONNEUR

Le plus grand quotidien régional, Ouest France, a rendu hommage aux cinq jeunes programmeurs de ''La Chose de Grotemburg'' dans un article occupant généreusement le tiers d'une page. Une récompense bien méritée !

### ILS DESCENDENT DU CIEL

Qui ça ? Arcan... Vous allez apprendre à les connaître. Arcan est une nouvelle gamme de logiciels ludiques dont le premier titre est **Bill Palmer.** Et le ciel dans tout ça ? C'est la boîte qui est à l'origine de tout... Mais avec des logiciels beaucoup plus pros !





**Le playmec, c'est Dominique Petter. L'autre, François Coulon. Ils sont les auteurs de Bill Palmer.**




## MICROÏDS

• Des adaptations sur Amstrad pour le plus grand plaisir des possesseurs de CPC qui arrivent à point nommé avec les fêtes de fin d'année :
**Quad :** la simulation qui vous met dans la peau d'un agent secret traversant une zone inhospitalière aux commandes d'un... quad et attaqué par des avions et des hélicoptères. Pour en savoir plus, relisez notre essai dans Arcades n° 3.

• Une nouveauté avec **RX220,** un jeu d'arcade que nous vous présenterons bientôt. Egalement pour Amstrad CPC.



### BOB MORANE ET LES REVENDEURS

Un concours est organisé pour la mise en place de la nouvelle gamme de logiciels Bob Morane. A la clé, une semaine à Epcot Center, Los Angeles ou Bahia. Et si vous alliez rendre une petite visite au revendeur du coin ?

## BLEU CIEL :
### *Ils croient encore en l'Oric*

Dernier éditeur français à sortir du logiciel sur ORIC, Bleu Ciel Informatique propose 2 nouveaux titres, ce qui devrait plaire aux possesseurs de ces machines trop délaissées.
**Decrypt** est un jeu de mots à démêler en un temps limité.
**Gambit** est une initiation au jeu d'échecs. Ces deux logiciels sont prévus pour Atmos.

## *ERE Informatique : Un ange passe !*

L'ange de Cristal, c'est un peu Crafton et Xunk n° 2. Les auteurs, Michel Rho et Rémi Herbulot vous proposent une arcade-aventure pleine de détails et d'imprévus.

## APC ET AMSTRAD

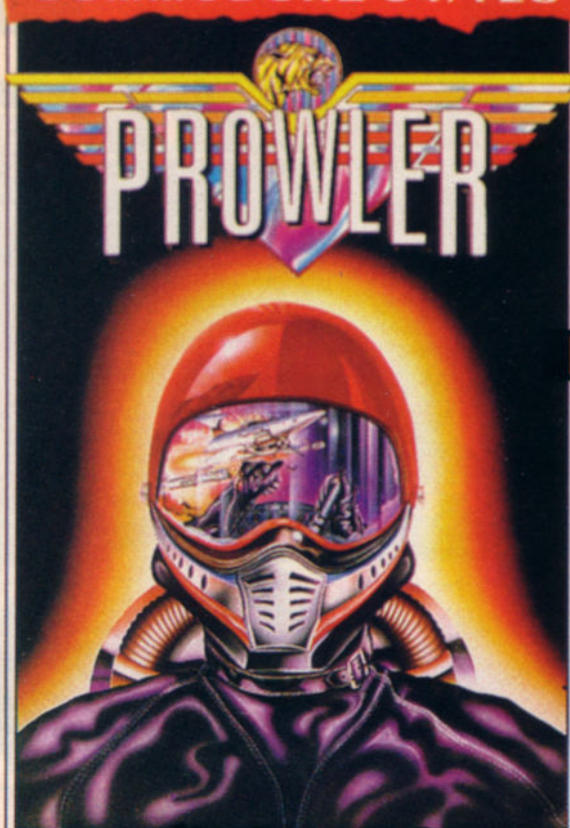
L'Association de Presse et Communication propose aux utilisateurs d'Amstrad :
— un guide gratuit de 96 pages ;
— Amserv, un logiciel serveur à 395 F.
De plus, l'APC organise la première bourse aux logiciels (Amstrad) qui se déroulera à Paris - 7, rue du Capitaine Ferber - dans le 20e, du 20 au 23 janvier 1988. Il sera remis un cadeau gratuit à tous les visiteurs. Tél. 1.48.97.84.84.

## *FREE GAME BLOT*

On attend avec impatience le nouveau logiciel d'arcade qui va sortir sur MO6, TO8, TO9 et TO9+ : **Breaker.** On ne vous en dit pas plus, vous le trouverez bientôt dans Arcades...

## US GOLD

• US Gold commence l'année avec deux nouveaux logiciels : **Rolling Thunder** une conversion d'un jeu d'arcade qui va sortir sur CPC, Atari ST et C64. **Impossible Mission II** un jeu Epyx se déroulant dans 5 tours aux multiples pièges.



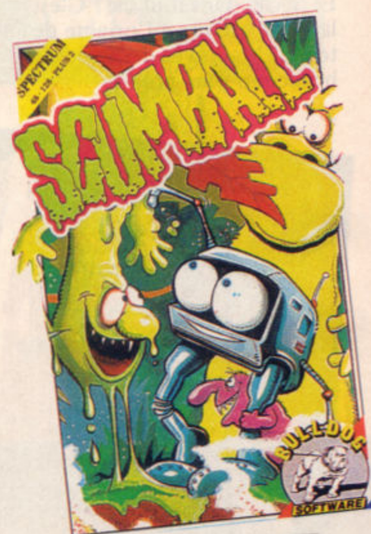

## MIRROR SOFT

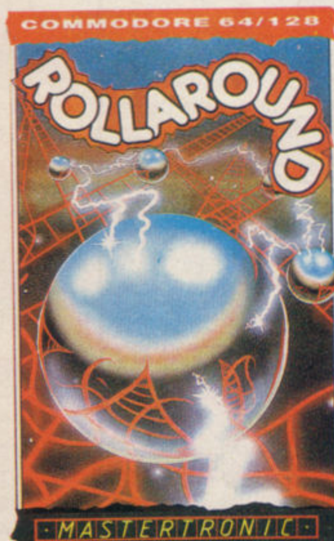
• Mirrorsoft nous promet pour 88 une superbe simulation de vol sur F16A avec **Fighting Falcon.** Sortie prévue sur PC.

## MASTERTRONIC

• Du nouveau dans la gamme Mastertronic :
**Superstar Ping Pong** sur C64/128. Vous avez deviné le thème de cette simulation sportive.
**Prowler,** sur C64/128, vous met aux commandes d'un avion de combat futuriste. De l'arcade-simulation en perspective.
**Scumball,** pour Spectrum et C64/128. De l'arcade et de l'aventure.
**Rollaround,** pour Spectrum et C64/128. Un jeu d'adresse et de stratégie.
**Grand Prix Tennis,** pour Spectrum, C64/128, CPC. Doit-on, là encore, vous préciser le but du jeu ?



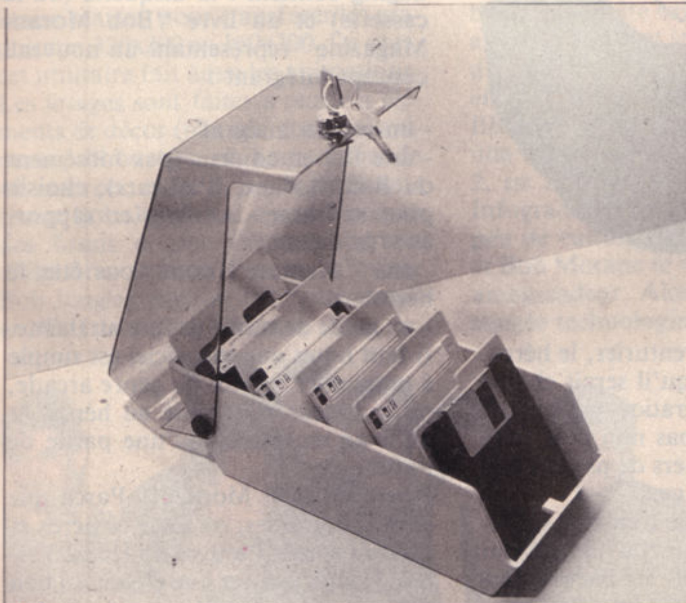







Au Grand Palais, à l'occasion de SAD 87 (Société des Artistes Décorateurs), Atari mettait en œuvre trois ateliers de création informatisés concernant graphisme et traitement d'image, architecture et design, édition électronique (PAO). Le journal du SAD était entièrement réalisé sur place par Atari.



# BOB MORANE

## UN · HEROS · POUR · VOS · MICROS



**Des aventuriers, on en connaît beaucoup. Qu'ils partent en croisade vers la Terre sainte ou embarquent sur de frêles radeaux, qu'ils s'envolent dans l'espace vers des galaxies inconnues ou tentent l'ascension d'un huit mille mètres, ils ont tous en commun ce même goût de la vérité.**

Tous ont, dans les yeux, ce petit quelque chose de fantastique, ce petit plus qui appelle au respect, à l'admiration. Qui n'a pas un jour rêvé d'en rencontrer un vrai, de devenir son ami ? Ou mieux, qui n'a pas rêvé de devenir l'un d'entre eux ?
Dans la littérature, dans la B.D., dans les dessins animés, dans les films, il y a toujours un héros dont vous vous sentez proche. C'est votre héros. Chaque génération a ainsi eu la chance d'en posséder un (ou plusieurs). Seulement, lorsque l'on devient "grand", le héros est mort, la mode est passée, finie l'aventure...
Buffalo Bill est depuis longtemps rangé dans les malles poussiéreuses, Zorro a des rhumatismes, Thierry La Fronde n'est plus le jeune premier des années 60, bref "tout fout l'camp"... Tout ? Non ! Souvenez-vous, il y a trente ans : un héros faisait la une de tous les romans d'aventure, il avait déjà trois ans et semblait de plus en plus beau, de plus en plus fort. Il était à la fois reporter et agent secret, un petit peu ingénieur aussi. Il ne savait pas que trente ans plus tard il ferait encore la une des magazines. Il ignorait qu'il serait l'aventurier, le héros. Il n'imaginait pas qu'il serait chanté par toute une génération pas encore née. Il ne pensait pas non plus faire noircir tant de milliers de pages à son créateur Henri Vernes.
Il y a un peu plus de trente ans naissait Bob Morane. Le vrai héros, celui qui ne vieillit jamais est encore plus beau aujourd'hui, ses yeux toujours plus bleus, son cœur toujours plus grand. Après avoir été consacré par tous les supports culturels, le voici héros de jeux pour micro-ordinateurs. En effet, une nouvelle collection vient de voir le jour sur les micros de l'équipe des programmeurs d'Infogrames dont le but est de donner un héros à la micro. Avec lui, c'est 2 titres par an qui sont prévus, abordant les différents thèmes inspirés de l'œuvre de Henri Vernes. Avec cette collection, Infogrames fait face à l'invasion des "budget line" offrant, trop souvent, un travail bâclé. L'idée retenue consiste à proposer des produits à forte valeur ajoutée. Le logiciel n'est plus une fin en soi mais on cherche à y intégrer la vie et l'univers du joueur. On donne à ce dernier un maximum d'éléments pour vivre l'aventure. Le packaging contient : la disquette (ou la cassette) et un livre "Bob Morane Magazine" représentant un nouveau concept intégrant :

- un roman intégral
- une BD en couleur (pas forcément du Bob Morane, d'ailleurs), choisie pour sa trame - scénario en rapport avec le thème.
- une "aventure" dont vous êtes le héros.
- un guide de survie propre au thème.

Il faut noter que le logiciel est simple à manipuler, plutôt du genre arcade, où le joueur s'identifie au héros, et qu'il ne représente qu'une partie de l'aventure.
Pourquoi Bob Morane ? Parce que chez Infogrames, on aime ce héros et qu'on connaît l'œuvre de Henri Vernes. Pour s'assurer que c'était un bon choix, on a même fait une petite enquête : 85% des jeunes interrogés connaissent le héros, au moins grâce à la chanson (l'Aventurier) du groupe Indochine.
Henri Vernes, contacté, n'a pas dit non. L'informatique, il ne connaissait pas et il n'est pas mécontent que son héros, après avoir hanté le petit écran de nos téléviseurs ,vienne faire un tour sur nos moniteurs.
Dès lors, les choses ont été très vite. Infogrames a mis 5 programmeurs, des graphistes et un musicien sur ce




projet et 3 titres en sont ressortis. Les thèmes retenus ? La jungle, la science-fiction, la chevalerie. Le musicien, c'est Charles Callet qui utilise depuis 3 ans l'outil informatique. Les graphistes sont Didier Chanfray, Nathalie Guerrant, Josiane Girard, Dominique Girou. Pour travailler, ils utilisent un Atari ST avec Degas et un utilitaire maison pour transférer les graphismes 320x200 en 160x200. De plus, cet utilitaire fait aussi les animations. Les images sont faites à partir d'éléments de décor (plantes, rochers, animaux, silhouettes, etc.) au nombre de 40 environ, et de 3 fonds différents (pour Bob Jungle). La combinaison des fonds et des éléments permet d'élaborer (toujours pour le même Bob Jungle), environ 200 "extérieurs" et "intérieurs" différents.

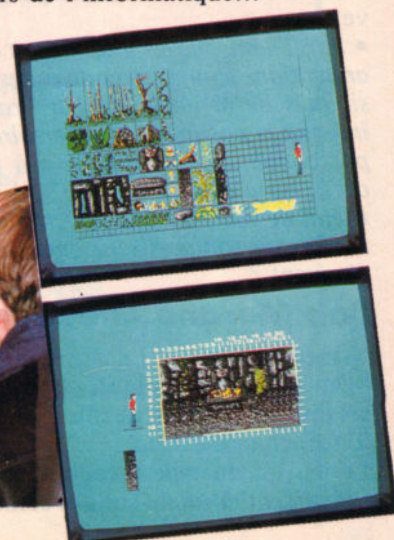
La programmation, à 80% en "C", garantit la "portabilité". Seule la version CPC Amstrad est écrite en assembleur : mémoire exige ! Le résultat est arrivé juste avant les fêtes avec 3 titres disponibles et des ventes qui, si l'on en croit Infogrames, ont démarré en flèche. Le prix reste attractif : 250F et une offre spéciale, 3 pour le prix de 2, est faite pour le lancement.
Infogrames cherche ainsi à imposer un peu de culture française à l'étranger et Bob Morane se veut être un nouvel ambassadeur. Alors, l'informatique, simple technologie ou nouvel art ?



**L'équipe de programmeurs de Bob MORANE entourant Henri VERNES.**

## HENRI VERNES

Henri Vernes, le père de Bob Morane, est né en Belgique il y a 69 ans. Il a créé son héros en 1953, pour remplacer les Buffalo Bill ou autre Nick Carter, en voie de disparition. Journaliste, il a donné vie à un héros qui, finalement, ne vieillit pas. Bob Morane a commencé sa carrière comme aventurier, ancien pilote de chasse de la RAF.
Au fil des ans, et des 150 titres de ses aventures, il s'est transformé, jusqu'à devenir ingénieur ou pilote de navette !
Exclusivement aventurier à l'époque, il a évolué vers le policier, voire le thriller, ou le fantastique et la science-fiction.
La Patrouille du Temps lui a ouvert de nouveaux horizons : une machine lui permet de voyager dans le temps. Si on avait dit à Henri Vernes, il y a 33 ans, que son héros goûterait aux plaisirs de l'informatique...






## Bob Morane Jungle

Associé au roman "La Vallée des 1000 Soleils", à la BD "La Source d'Eternité", au jeu de rôle "Le Secret de Mapochito".

Jeu du type arcade aventure, où Bob devra sauver son ami Bill Ballantine, prisonnier de l'Ombre Jaune. La jungle est hostile et Bob y rencontrera des animaux peu engageants, telle cette araignée géante. Armé de pains de dynamite et d'un détecteur magnéto-thermique, Bob devra se défendre tout en explorant les salles du sanctuaire inca. Encore des combats en perspective.

• *Sur Thomson, les graphismes et les animations sont à la hauteur des possibilités de la machine. Un "radar" indique la position des adversaires et, par conséquent, la direction à prendre... ou à éviter.*

*L'état de santé de Bob apparaît directement sur son portrait : quoi de plus éloquent ?*

## Bob Morane Chevalerie

Associé au roman "La Prisonnière de l'Ombre Jaune", à la BD "Les écluses du Ciel", au jeu de rôle "Le Donjon Enchanté".

Le jeu est du type arcade aventure, basé essentiellement sur des combats, hélas un peu trop difficiles (mais vous êtes peut-être plus doués que nos testeurs) et qui se solderont inexorablement par la défaite du héros. Le but est de retrouver, dans un château, le Saint-Suaire détenu par l'Ombre Jaune.

• *Sur ST, les graphismes et les animations sont corrects. Les combats se font à l'aide du joystick, réglés par une musique omniprésente. L'énergie des antagonistes est figurée par 2 "thermomètres" qui encadrent la fenêtre où se déroule l'action. Vos adversaires sont des ours, les gardiens ou autres spectres qui, souvent, auront raison de vous. Sachez fuir quand il le faut sinon le Colonel Graigh vous ramènera grâce à la bulle du temps.*

*(Photos prises sur Atari ST).*

## Bob Morane Science-Fiction

Associé au roman "Le Satellite de l'Ombre Jaune", à la BD "Tärhn, le prince des étoiles" et au jeu de rôle, "le satellite maléfique".

Jamais 2 sans 3 : ce jeu est à nouveau de type arcade-aventure avec ce cher Bill Ballantine à délivrer des griffes de Mr Ming, plus connu sous le nom de l'Ombre Jaune... Toute l'action se passe sur une base de l'espace intersidéral où les soldats-robots et monstres en tout genre sont très rapides, efficaces et résistants face à votre pistolet laser auto-énergétique !

• *Sur Amstrad, les graphismes sont corrects mais les temps de réactions qui vous sont impartis sont très courts malgré l'indice qui vous est procuré par la flèche se trouvant sur le viseur et vous indiquant la direction où se trouve l'ennemi... Le logiciel vous rappellera à coup sûr dans son principe de jeu une autre production s'appelant Prohibition...*

*(Photos prises sur Amstrad CPC).*

◆

**Dans ces 3 premiers titres, l'arcade prime nettement sur l'aventure, réduisant quelque peu l'intérêt des logiciels. Nous aimerions que les prochains titres se rapprochent davantage de l'atmosphère d'aventure qui se dégage de l'œuvre de Henri Vernes, ce qui donnerait à la collection un intérêt indiscutable. N'oublions pas que la volonté d'Infogrames était d'offrir des jeux d'accès facile et que, dans la série des Bob Morane, la partie "logiciel" n'est pas une fin en soi.**

# CONCOURS "MAITRES DE L'UNIVERS"

Gremlin/Arcades

**LE FILM :** Il est tiré de la bande dessinée du même nom. C'est un film d'aventure et de science-fiction qui se passe à la fois sur une planète futuriste, "Eternia" et dans une ville californienne.
Le diabolique "Skeletor" s'empare du château de Greyskull. He-Man (ou Musclor pour les petits Français) et ses alliés doivent battre en retraite. La "clé cosmique", un mécanisme qui joue 6 notes de musique est le moyen le plus rapide pour cela. Mais elle se dérègle et nos héros se retrouvent dans une ville californienne et en plus ils perdent la clé. Ils doivent la retrouver en affrontant les âmes damnées que Skeletor a envoyées à leur poursuite.
He-Man, alias Musclor, et ses amis rencontrent un jeune musicien qui a trouvé la clé et qui leur permettra avec ses synthés de jouer la musique cosmique du retour sur "Eternia". La fin de Skeletor est alors proche.

**LE JEU DE GREMLIN :** Il s'inspire directement du scénario du film. He-Man est dans les rues de la ville californienne et il doit trouver les 6 notes de la musique cosmique qui le télétransportera vers Eternia pour le combat final contre Skeletor. Le scrolling de base est du type Gauntlet mais Gremlin a enrichi l'action par 4 autres types d'action. En effet, il y a seulement 3 notes dans les rues et il faut trouver les 3 autres ce qui débouche sur 3 combats différents : combat à l'épée dans la case contre Bllade et Karg (2 gardes de Skeletor), tir au laser dans un immeuble pour sauver Charlie et combat dans un cimetière (les gardes de Skeletor sont partout). Et puis il y a l'affrontement final contre Skeletor. Le temps et la résistance sont également deux données que He-Man doit prendre en compte.
LES MAITRES DE L'UNIVERS EST LE PLUS GRAND JEU DE GREMLIN CETTE ANNEE.

**LE CONCOURS**

1 - Dans le film "Les Maîtres de l'Univers" quel est le nom de l'acteur qui joue le rôle de Musclor (He-Man) ?

2 - Quel est le nom du château dont s'est emparé Skeletor ?

3 - Combien de notes doit retrouver Musclor (He-Man) dans le jeu de Gremlin ?

4 - Quel est le nom du jeune musicien qui aidera He-Man à retrouver la mélodie cosmique de la télétransportation vers Eternia ?

5 - Quel est le véritable nom de Trailblazer II que vient de sortir Gremlin ?

**LES PRIX** ▷
**1er prix :** 1 lecteur de Compact Disc laser portable
**Du 2e au 10e prix :** 2 jeux de Gremlin
**Du 11e au 20e prix :** 1 jeu de Gremlin

**Date limite d'envoi des réponses : le 29 février 1988**
**Renvoyez cette page (et pas une photocopie) à**
**Concours "Les Maîtres de l'Univers" - ARCADES**
**Editions SORACOM - BP11 - 35170 BRUZ**

**Nom :** ______________ **Prénom :** ______________

**Adresse :** ______________ **Ville :** ______________

**Code Postal :** ______________ **Signature :** ______________

# LES CONVERSIONS D'O

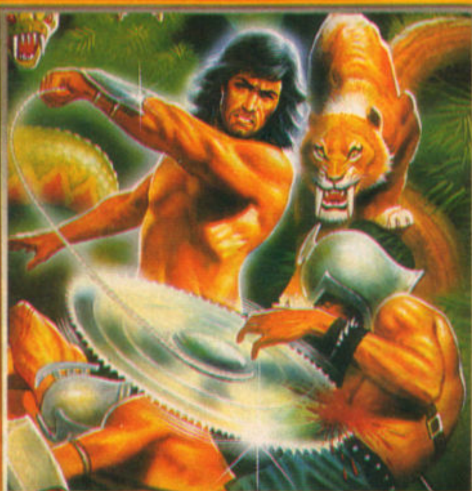
## RYGAR



Le règne d'un nouveau Maitre commence ... RYGAR, le Guerrier Légendaire! Ce héro ne respecte qu'un code: le code du combat. Gladiateurs antagonistes, reptiles, monstres, créatures aux pouvoirs maléfiques ... l'intrépide RYGAR doit tous affronter. Il est le Maitre. Aussi suivons ses paroles: Battons-nous!!!

CBM 64/128 – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
AMSTRAD – Cassette, Disque

TECMO™



ECRAN TIRE DE VERSION ARCADE



U.S. Gold France, S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mousquette
6740, Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/Tel: Bureau Paris: 1/43 35 06 75

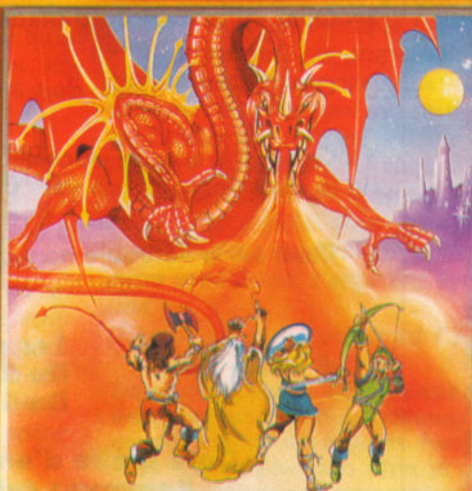
## GAUNTLET II



Captivant, frénétique et contenant beaucoup de dispositifs, Gauntlet II est un jeu entièrement nouveau. Dans cette croisade passionnante, Gauntlet II n'est pas simplement un épisode de plus mais une expérience parfaitement nouvelle, une aventure pleine d'action.

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
ATARI ST Disque

ATARI® GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION ATARI ST



# R MASSIF DE U.S.GOLD

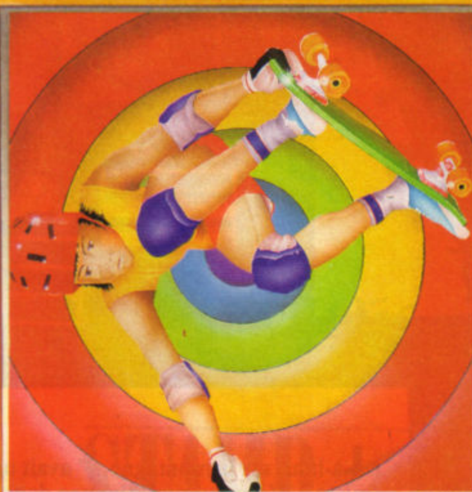
## 720°




Les fortes sensations et les prouesses techniques du véritable skateboarding sont réunies dans cette occasion unique de devenir un champion dans le monde de la planche à roulettes! Essayez votre habileté parmi les parcs de skating. Améliorez votre technique en style libre et en compétition en vous apprêtant à tenter l'ultime manoeuvre – un tour de 720 degrés.

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette

ATARI® GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION SPECTRUM





## INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM™



Saisissez votre chapeau en feutre et votre fidèle fouet à taureau, partez à l'assaut du maudit "Temple of Doom" liberez les enfants qui y sont emprisonnés et ramenez les pierres magiques. Enforcez vous jusqu'à la limite, tentez cranement votre chance, et les pierres magiques pourraient être à vous!

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
ATARI ST Disque

ATARI® GAMES

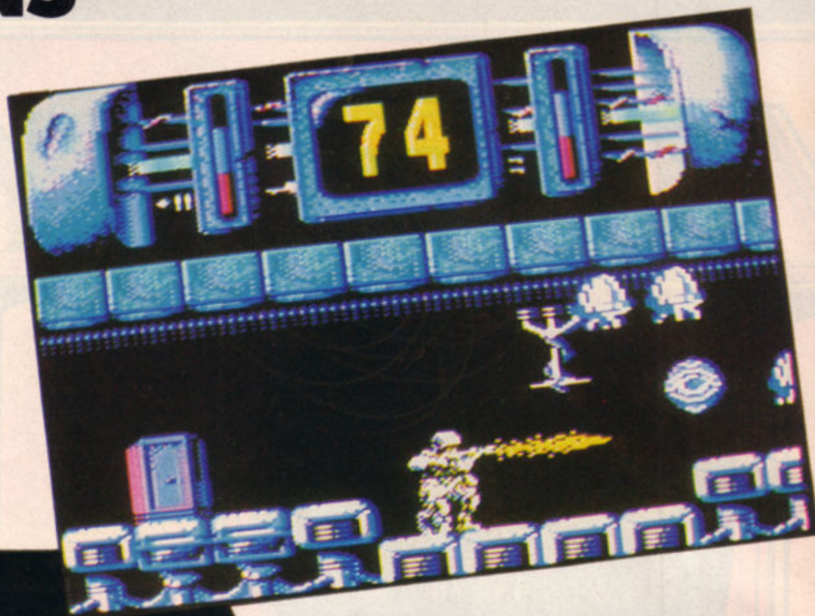


ECRAN TIRE DE VERSION ARCADE

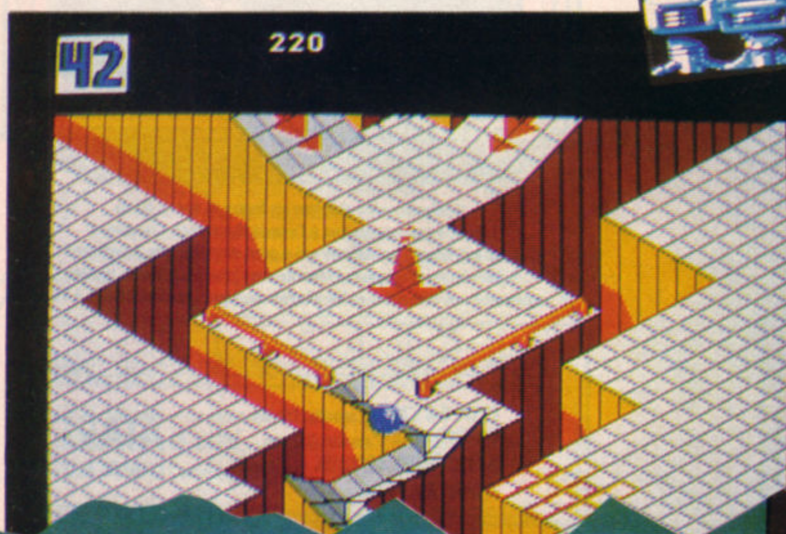


# ADAPTATIONS

**Dans ces colonnes, nous présenterons les logiciels déjà testés dans ARCADES, sur une machine différente.**




**G**o ! Et il fonce, il fonce le père **Trantor,** sur sa planète inhospitalière. Son passage de l'Amstrad CPC (test dans Arcades n° 3) au Commodore C64 s'est effectué dans d'excellentes conditions. La musique de présentation est géniale (ah ! le C64, quel musicien !). Quant aux animations sonores et graphiques du jeu, elles sont sans faille.




**A**h, **Marble Madness...** Un classique du genre qu'il est indispensable de posséder dans sa collection de jeux. Electronic Arts a particulièrement réussi son adaptation sur ST. Les graphismes sont jolis, les couleurs vives et l'animation excellente. Prévoir quelques heures devant l'ordinateur pour découvrir toute la richesse de ce jeu où il faut maîtriser l'inertie sans perdre le sens de l'équilibre.

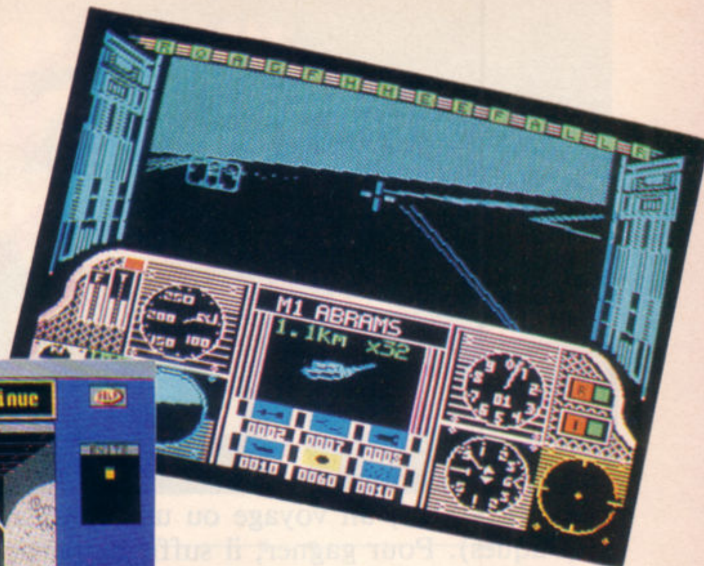





**L**à-haut sur la montagne, y' avait un alpiniste... Vous avez vu **Bivouac** dans Arcades n° 2 ? Vous allez désormais pouvoir escalader la face hard du moniteur de votre ST. Des bruits plus éloquents, des couleurs plus belles que sur Thomson (heureusement) et une meilleure "maniabilité", telles sont les caractéristiques principales de l'adaptation effectuée par Infogrames.






**V**u dans Arcades n° 3, **Test Drive** de Accolade, est disponible sur Amiga. Aïe, quel graphisme, quels effets sonores ! On ne peut pas passer à côté de cette simulation de conduite sportive. Porshe 911 turbo, Ferrari Testarossa, Lotus Turbo Esprit, Lamborghini Countach et Chevy Corvette sont chez votre concessionnaire. Ne manquez pas de les essayer et... faites ronfler les moteurs, ne serait-ce que pour le plaisir des oreilles et n'oubliez pas, les chevaux qui sont sous le capot ne doivent pas dormir, même si votre randonnée risque d'être un peu gâchée par la présence de quelques radars !

**V**u dans... Non, **Déjà vu,** c'est son titre et on vous le présente dans ce numéro. Sur ST comme sur Amiga, il perd un peu en qualité, par rapport à la version Mac, mais... l'intérêt du jeu n'est pas amoindri pour autant. A voir, si ce n'est déjà vu !

**V**u dans Arcades n° 3, **Gunship** de MicroProse, atterrit sur Spectrum. On aurait pu s'inquiéter quant aux différences de performances : il n'en est rien et la simulation reste une réussite exploitant correctement les possibilités du Spectrum. Les utilisateurs de cette machine seront ravis de posséder Gunship comme... les grands !

# GRAND CONCOURS PERMANENT

A vos yeux fatigués et rougis par de longues soirées devant l'ordinateur, on voit que vous ne sortez pas beaucoup. Evadez-vous ! Nous vous offrons, en collaboration avec "BRETAGNE et VENISE", un voyage ou un séjour avec activités sportives pendant les vacances scolaires (Pâques). Pour gagner, il suffit de participer au concours que nous vous proposons ici.
Le voyage offert sera fonction de l'âge du gagnant.
**Les 10 meilleures réponses seront récompensées par un cadeau surprise.**
Pour un jeune de **moins de 14 ans,** un séjour de tennis, golf, voile ou équitation pendant les vacances scolaires de Pâques.
Pour un jeune de **14 à 17 ans,** un séjour durant la même période, à l'Hôtel Serola en Principauté d'Andorre.
Si notre gagnant a plus de 18 ans, il passera un week-end de 3 jours et demi, en demi-pension dans un hôtel 3 étoiles à Hammamet (Tunisie).
Ce concours est ouvert à tous les lecteurs d'Arcades, à l'exception des personnels du groupe de presse Faurez-Mellet, des employés des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels. Les réponses doivent obligatoirement nous parvenir sur la page ci-contre, découpée dans la revue. Aucune photocopie ne sera acceptée.
Le gagnant (ou sa famille) sera mis en contact avec l'organisme de voyage pour régler toutes les modalités du séjour.

## Gagnant Concours

Il a gagné ! Il, c'est Olivier GRIMA et il habite en Haute-Garonne. C'est le premier gagnant de notre concours et il a préféré que "Arcades" lui offre un 520 ST à la place du voyage. Bon, pour cette fois, on a dit oui ! Il a du mérite Olivier car ce premier concours était assez difficile. Reconnaissez que les suivants sont plus abordables ! Nous vous livrons cet autoportrait de notre ami Olivier.



*Bonjour,*
*Je m'appelle Olivier Grima, j'ai 15 ans (presque !) et je suis en classe de seconde au Lycée Déodat de Sévérac à Toulouse. Je possède un ordinateur MSX Philips VG8020 couplé à un lecteur de cassettes. Je possède environ une trentaine de jeux sur K7 et quatre en cartouches. J'en fais en grande partie une utilisation ludique, mais j'utilise assez fréquemment les utilitaires tels que DAO et assembleur.*
*Je lis surtout des revues spécialisées MSX mais je dois dire que la vôtre (Arcades of courses !) m'a vraiment accroché. Et en plus, il y a ses supers concours... En dehors de l'informatique, je m'intéresse un peu à tous les sports et beaucoup aux arts martiaux. En souhaitant longue vie à Arcades, je vous adresse ainsi qu'à toute l'équipe mes pensées les plus sincères.* ■




Renvoyez cette page à CONCOURS MENSUEL ARCADES - Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.
Dernier délai le 29 février 1988.

NOM : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________ Ville : ______________________

Code Postal : ______________________ Signature ______________________

# 5 COPAINS POUR UNE *CHOSE*



**Comment crée-t-on un logiciel d'aventure ? Comme on fait un film, avec toute une équipe ! Vous en voulez une preuve ? "La Chose de Grotemburg", aventure parodiant un scénario de film d'horreur a été conçu par 5 compères : Olivier Morazé, scénariste et coordinateur ; Nicolas Gohin, programmeur ; Didier Quentin, Philippe Montembault et Samuel Morillon, graphistes.**

Tous camarades ou anciens camarades de classe, ils sont en 2ème année après la Terminale dans des disciplines aussi diverses que le BTS informatique, BTS commerce international, Arts plastiques. Samuel, 16 ans, le plus jeune de l'équipe est en 1ère S. C'est lui qui a apporté beaucoup de son humour... et sa jeunesse. (NDLR... Ben, alors si a 20 ans les autres se croient vieux !).

- **Arcades : Pour la "Chose", vous n'avez donc pas fait appel à quelqu'un de l'extérieur, tout a été réalisé par l'équipe ?**
**Auteurs :** Oui, tout sauf la musique que nous avons "sous-traitée".
- **Arcades : Bon, alors commençons par parler des graphismes. Comment cela s'est-il passé ?**
**Auteurs :** Les 3 graphistes sont tous dessinateurs d'origine. Ils commençaient par travailler sur papier. Samuel mettait les dessins sur écran, Didier les retouchait puis Philippe.
- **Arcades : Quel logiciel avez-vous utilisé pour ça ?**
**Auteurs :** Advanced Art Studio sur le 6128 ou, pour les possesseurs de 464, AMX Art et la souris.
- **Arcades : Pourquoi le thème de l'horreur ?**
**Auteurs :** Oh, c'est surtout l'horreur traitée sous forme humoristique ! Voici le scénario. Vous arrivez chez vous le matin : des traces de sang partout. Vous découvrez votre femme morte (NDLR : Ben dis donc, Germaine...). Alors, ça se passe dans un village avec, à l'extérieur, un manoir et une forêt. Ce que le joueur ne sait pas, au début, c'est qu'un monstre est à l'origine de ce massacre. Huit monstres ont été créés par un professeur qui a inventé une machine à remonter le temps et, faute de cobayes à se mettre sous la main, il tente de doter des créatures d'une intelligence humaine et de la docilité de l'animal. L'un des 8 monstres, envoyés explorer le temps, est revenu au village et attaque... surtout les femmes. Particularité, il leur arrache la main...
- **Arcades : Sympa ! Voilà qui est bien...**
**Auteurs :** C'est un peu saignant au début mais on n'a pas voulu être trop morbide.
- **Arcades : Vous êtes passionnés de films d'horreur ?**
**Auteurs :** Ouais, mais sans plus. Enfin, on aime bien la parodie de films d'horreur.
- **Arcades : Bon et les autres monstres ?**
**Auteurs :** Eux ? Ils vont faire partie du scénario d'une autre aventure sur laquelle on travaille déjà...
- **Arcades : Déjà une suite de prévue ?**
**Auteurs :** Oui, oui... sur Amiga, mais revenons au premier. Donc le but : venger votre femme qui est morte. Comme tu peux le voir, on s'est beaucoup attaché au graphisme mais aussi à la qualité de l'analyseur syntaxique. Il comprend environ 500 mots. Tiens regarde, là il y a une petite fenêtre qui s'ouvre et se referme sur certains gags. Quand l'analyseur ne comprend pas, il génère un gag ! L'allusion, le rire, dans l'analyseur syntaxique représentent plus d'une centaine d'heures de travail !
- **Arcades : Donc vous avez mis le paquet sur l'analyseur ?**
**Auteurs :** Oui, tu peux essayer pour voir ! Quant à l'écran, tu vois que la fenêtre qui présente l'action est assez large.
- **Arcades : Ça a dû poser un problème de stockage des images, non ? Il y en a combien ?**
**Auteurs :** 48 images et bien sûr, elles sont compactées et le tout tient sur une seule disquette... pleine à cra-

quer. L'éditeur nous a même demandé une version cassette.

■ **Arcades : Combien de temps avez-vous passé pour faire ces 48 écrans ?**
**Auteurs :** Au départ, chacun a pris les dessins qui l'intéressait. Tous les samedis, on se réunissait et on mettait nos travaux en commun pour la critique. On les a retouché de nombreuses fois. Samuel en a fait les trois quarts, Didier fignolait ainsi que Philippe. Pendant tout ce temps, Ubi Soft nous conseillait.

■ **Arcades : Comment ça se passe justement, quand on est en province et qu'on travaille pour un éditeur installé à Paris ?**
**Auteurs :** C'est pas toujours facile. On est obligé de se déplacer de temps en temps. On y va tous ensemble, en partageant les frais. Notre premier voyage a été pour choisir l'éditeur. Olivier s'est occupé de l'aspect commercial : étude des circuits de distribution, pub, etc. On a fait un tableau ensemble puis on a choisi... On est arrivé avec notre scénario et quelques dessins achevés.

■ **Arcades : C'était à quelle époque ?**
**Auteurs :** Au mois d'avril... Le scénario était fini au mois de février mais il a un peu évolué. En fait, on n'a rien signé au début. On a un peu attendu pour voir, prendre quelques assurances !
Une personne a suivi toute la réalisation et en faisait la critique.

■ **Arcades : Donc pour vous, Paris ce n'était pas un problème ?**
**Auteurs :** Non et puis il y a le téléphone !

■ **Arcades : Et, côté programmation, le domaine de Nicolas ?**
**Auteurs :** "La Chose" est entièrement écrit en langage machine. Il n'y a pas de BASIC dedans. C'est assez rare pour un jeu d'aventure.

■ **Arcades : Ça t'a posé des problèmes particuliers ?**
**Auteurs :** Pas vraiment. Je connaissais l'assembleur Z80 mais n'avais jamais développé auparavant et je ne savais pas si j'allais y arriver, puis, je me suis aperçu que ce n'était pas si difficile que ça. J'ai eu quelques problèmes au niveau du compactage des images...

■ **Arcades : Tu as conçu ton programme pour qu'il puisse être adapté ensuite sur d'autres machines ?**
**Auteurs :** Oui, d'ailleurs il sera bientôt sur PC et Atari. Peut-être même sur C64...
Il sera même traduit en anglais grâce aux contacts pris par Olivier en Angleterre.

■ **Arcades : Et quelle est l'originalité de votre création ?**
**Auteurs :** Je crois qu'il faut surtout souligner qu'à l'inverse du courant actuel, où la machine suggère des décisions au joueur, ici il reste le maître et laisse libre cours à son imagination. Cela évite de limiter le nombre d'actions possibles. Ce qu'on perd nous en convivialité, on le rattrape sur la richesse, sur le nombre des actions possibles.

■ **Arcades : Oui mais cela implique un analyseur syntaxique performant, pour éviter de coincer le joueur avec une réponse du style "je ne comprends pas".**
**Auteurs :** Pas de risque avec le nôtre. On a essayé d'intégrer 3 ou 4 synonymes à chaque fois. Quant aux objets pris, il est possible de les faire défiler dans une fenêtre.

■ **Arcades : Bon, justement. Quand on est auteur d'un tel jeu quels sont les conseils que l'on peut donner à ceux qui seraient tentés de se faire éditer ?**
**Auteurs :** D'abord, pour trouver une idée qui ne soit pas banale, il faut déjà connaître tout ce qui se fait. Nous, on connaissait une grande partie de la production de jeux sur Amstrad. Ensuite, il faut sortir le jeu en se disant qu'il doit être le meilleur au moment où il sortira. Nous, on a soigné l'analyseur et les graphismes. Il n'y a pas d'images digitalisées mais des dessins travaillés à la main. L'humour n'est pas absent : il y a de nombreux clins d'œil avec des allusions à des personnages célèbres.

■ **Arcades : Etre auteur d'un logiciel comme celui-là, qui demande autant de travail, ça ne nuit pas aux études ?**
**Auteurs :** Ah, ça... Nous, on a tous réussi notre 1ère année puisqu'on est passé en 2ème ! On travaille beaucoup le samedi après-midi. Sinon, pour en revenir aux conseils on peut dire qu'il faut aussi contacter le maximum d'éditeurs et ne pas s'arrêter au premier venu. En un mot : faire jouer la concurrence et ne pas signer tout de suite ! Ne pas croire aussi qu'on peut gagner beaucoup d'argent avec ça. Et puis, choisir un éditeur qui ne laisse pas les auteurs dans l'ombre !

■ **Arcades : C'est d'ailleurs pour cela que "Arcades" a décidé de mieux faire connaître les auteurs !**
**Sinon, vous avez d'autres loisirs ?**
**Auteurs :** Non à part les études et l'informatique... Didier c'est un peu l'exception : il fait du sport (karaté).

■ **Arcades : Quel est l'avenir de la création des jeux, en France ?**
**Auteurs :** Il faut viser le créneau international. Les éditeurs recherchent l'exportation. Il faut développer sur les machines qui marchent : PC, Atari, Amiga... L'Amiga est merveilleux pour nous, les graphistes ! De plus, on peut programmer en C d'où portabilité accrue...

■ **Arcades : Des projets pour l'avenir ?**
**Auteurs :** Oui, la suite de "La Chose", en quelque sorte. Les 7 monstres qui sont maintenant dans la nature risquent de mettre en péril la race humaine. Le héros, qui aura passé l'épreuve de Grotemburg, devra les rechercher de par le monde. On commencera par le développer sur Amiga. Il y aura de l'aventure avec de l'arcade, pour exploiter les possibilités de la machine, mais aussi de nombreuses références à l'histoire.

■ **Arcades : Votre force à vous, c'est le groupe ?**
**Auteurs :** Oui... On forme un ensemble cohérent, où chacun a sa tâche et fait son boulot, tout en apportant ses compétences... Le reste, du travail, beaucoup de travail. ◆



# Editeur, qui es-tU?




AIR ATTACK

**Surtout n'allez pas écrire leur nom sans "s" ou en intercalant un "e". Le "s" ils y tiennent, d'abord parce qu'ils ont 3 ans d'existence, ensuite parce qu'ils sont plusieurs à travailler ! Trève de plaisanterie. Si on faisait plus ample connaissance ?**

Microïds a été créée en avril 1985 par 2 copains, Elliot et Patrick, qui avaient envie de fonder une société. Elliot Grassiano et Patrick Lenestour, 2 "anciens" des Arts et Métiers ont atteint leur but : Microïds est, aujourd'hui, un éditeur avec qui il faut compter. Deux autres compères vont les aider, participant en nom propre au capital de la société : il s'agit de Laurant Weill et Marc Bayle.

L'objectif initial de Microïds, qui n'a pas été abandonné, était de porter la robotique au niveau du grand public. Ces applications hors jeu et hors gestion de l'informatique, portent aujourd'hui un nom : la "domotique", ou robotique domestique. L'idée de base est simple : un ordinateur contrôle tout dans la maison. Vous voulez un exemple ? La journée a été dure et vous auriez envie de trouver un bain chaud en arrivant. Vous téléphonez chez vous, l'ordinateur reçoit vos ordres, fait couler l'eau à la température voulue... Quand la baignoire déborde, il appelle les pompiers et... c'est la police qui arrive !

**Microïds est, aujourd'hui, un éditeur avec qui il faut compter.**

Pour rester sérieux, il faut savoir que Microïds dispose déjà, sur papier, de nombreux projets mis en sommeil en attendant qu'une norme s'établisse dans ce domaine. Les grands constructeurs d'électroménager sont intéressés par le sujet mais il y a tant de choses à définir : le support physique de l'information (câble, fibre, fil secteurs ?) mais surtout, le protocole de communication.

GRAND PRIX 500cc



La seconde facette de Microïds, c'est le jeu. Elliot est arrivé avec une batterie de scénarios dont "Space Shuttle". C'est en fait sous cette activité qu'on connaît le mieux Microïds. Arrivés tard sur le marché du jeu, il fallait trouver un domaine délaissé par les autres. Le choix s'est porté sur la simulation ou plutôt, sur la double simulation. Ainsi est né "Air attack", double simulateur de combat aérien pour Thomson. Il y a eu aussi quelques jeux d'aventures mais on est vite revenu à la simulation (eh, ils seraient pas un peu portés sur les maths et la physique, les "microïdiens" ?).
C'est alors l'arrivée sur le marché de Grand Prix 500. Lorsque l'idée leur est venue d'écrire un simulateur de moto, il n'y avait rien dans le genre. Lors de la sortie du logiciel, il n'était plus tout seul ! Cela n'a pas empêché GP 500 de tenir pendant 1 an dans les 10 premières places des "Hits Lecteurs". Une belle référence ! GP 500 est sorti sur Amstrad, Thomson, Commodore, Atari et PC. Cette version PC a éveillé des envies chez les Américains. Un accord a été passé Broderbund et GP 500 arrive aux USA sous le titre "Superbike Challenge".

Pour la petite histoire, il faut savoir que ces braves cow-boys ont imposé quelques modifications : ils voulaient 6 vitesses au lieu de 4 et pas de point mort, la visualisation des positions sur le circuit et ... que l'on tienne compte du fait que les compatibles US ne sont pas les mêmes que les nôtres. Eh, les frenchies, en passant, supprimez-nous donc le grand prix d'Afrique du Sud et remplacez-le par celui du Japon. OK, bill ! Politique ?

Bien sûr, cette internationalisation de GP 500 ne déplait pas à Microïds car leur distributeur américain a acquis la licence pour le monde entier (sauf l'Europe). Cette nouvelle version de GP 500 est maintenant commercialisée en France sur PC et Atari. Par la même occasion, ces nouveaux produits sont aussi vendus en Angleterre. Cheminant sur le même créneau, Microïds a travaillé son algorithme de GP 500 en lui ajoutant une autre dimension : la gestion des bosses. Quad était né. Au début, le programme devait s'appeler "Trike". Ces trikes ou ATC sont des engins à 3 roues mais les championnats d'ATC ont été abandonnés, car jugés trop dangereux d'où l'utilisation du quad à 4 roues, beaucoup plus stable. Le thème du jeu est un parcours de tout terrain et, pour corser la chose, on a ajouté un côté "arcade" au programme. Le héros est un agent secret qui doit traverser le désert sur son quad en évitant les vilains ennemis : hélicos, avions, etc.

## Sortir peu de produits mais des produits de qualité.

Le quad ne peut pas se défendre. Seule l'adresse du pilote permettra d'esquiver les attaques. Pannes d'essence et enlisements viennent corser le menu.

Quad est d'abord sorti sur Thomson et arrive sur Amstrad. Ensuite suivront les versions PC et Atari.

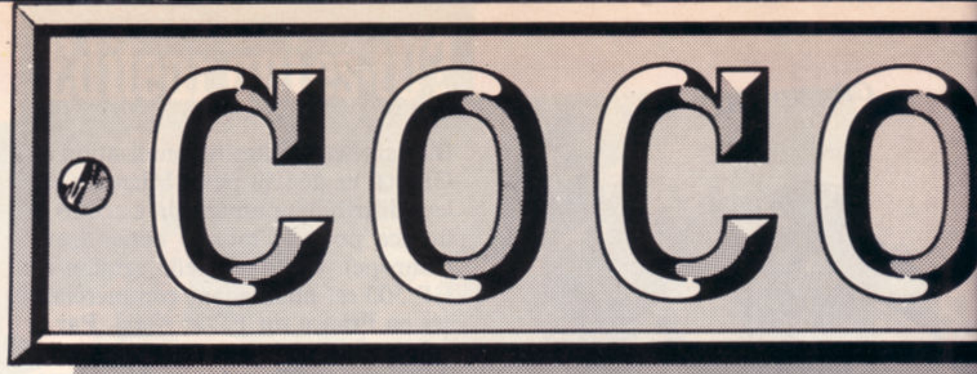
Puisque Microïds avait ajouté des bosses à son algorithme, pourquoi ne pas les utiliser dans un sport très populaire : le ski. Super Ski est né avec ses 4 épreuves et, dès le début, une optique : respecter à la lettre les règlements de la Fédération Internationale de ski. Avec le choix entre l'entraînement et la compétition et ses 3 types de pistes possibles, Super Ski est le premier logiciel avec lequel on pourra se casser une jambe ! Ne riez pas... C'est les autres qui riront en regardant vos mimiques pendant que vous jouerez !
Cette spécialisation dans la simulation sera exploitée jusqu'au bout car Microïds nous mijote, en partant de l'idée de "Air Attack", un double simulateur de vol sur avion de combat.
Et les programmeurs dans tout cela ? Microïds fait très peu appel à des auteurs extérieurs et mise essentiellement sur le développement interne. Il est vrai qu'ils en ont la possibilité ! Microïds ? Une affaire qui marche, qui roule et... qui s'envole ! Et toujours le même souci : sortir peu de produits mais des produits de qualité.

◆




*Elliot dit à Patrick, le beau moustachu : "Moi, j'ai complètement horreur des photos".*






*IL Y A LES CLIENTS COCONUT...* *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

**DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS**

**COCONUT ÉTOILE**
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS Ø 45.01.67.28
**Métro Argentine**

**COCONUT RÉPUBLIQUE**
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
**Métro Oberkampf**

**TOUS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H**

## AMSTRAD CPC

| | |
|---|---|
| **COMPILATIONS :** | |
| COMPUTER HITS 6 VOL.4 | 140/180 |
| FIVE STAR VOL. 3 | 110/169 |
| 4 ACES | 139/179 |
| DIX JEUX FANTASTIQUES | 139/179 |
| GAME,SET & MATCH | 129/169 |
| IMAGINE ARCADE HITS | 110/159 |
| ALL STAR HITS N.2 | 110/159 |
| LES TRESORS DE U.S. GOLD | 110/169 |
| ALBUM EPYX | 110/180 |
| LIVE AMMO | 110/169 |
| BIG 4 VOL. 2 | 95/145 |
| STAR GAMES 2 | 95/145 |
| AMSTRAD GOLD HITS N.2 | 95/145 |
| OCEAN ALL STAR HITS | 95/145 |
| HIT PACK | 95/145 |
| HIT PACK 2 | 95/145 |
| HIT PACK 3 | 95/145 |
| 6 PACK VOL.2 | 95/145 |
| BOB MORANE (LA JUNGLE) | 235/235 |
| BOB MORANE (LA CHEVALERIE) | 235/235 |
| BOB MORANE (S.F.) | 235/235 |
| BUGGY BOY | 95/145 |
| BIVOUAC | 125/169 |
| BARBARIANS | 95/135 |
| CAPTAIN AMERICA | 95/145 |
| CRAZY CARS | 149/169 |
| COMBAT SCHOOL | 95/145 |
| CALIFORNIA GAMES | 89/139 |
| DEATH WISH 3 | 89/139 |
| ENDURO RACER | 89/139 |
| FORTUNES DU FOOTBALL | 190/210 |
| FORTERESSE | 145/190 |
| GUILD OF THIEVES | 195 |
| GALACTIC GAME | 95/145 |
| GUADALCANAL | 95/145 |
| GRYZOR | 89/139 |
| GAME OVER | 85/135 |
| GAUNTLET 2 | 95/145 |
| H.M.S. COBRA | 230/350 |
| IZNOGOOD | 195/245 |
| IRON HORSE | 95/145 |
| INDIANA JONES | 95/145 |
| JACKAL | 95/145 |
| JACK THE NIPPER 2 | 89/139 |
| LES RIPOUX | 190/210 |
| L'OEIL DE SETE | 145/185 |
| LE MAITRE DES AMES | 185 |
| L'ANNEAU DE ZENGARA | 145/185 |
| LE TALISMAN D'OSIRIS | 145/190 |
| MATCH DAY 2 | 89/149 |
| MASK | 95/145 |
| MASK TWO | 95/145 |
| MARCHE A L'OMBRE | 140/145 |
| MARIO BROS | 89/139 |
| OUT RUN | 89/145 |
| PSYCHO SOLDIER | 89/145 |
| PIRATES | 175/195 |
| PROHIBITION | 145/190 |
| QUAD | 145/190 |
| RASTAN SAGA | 89/139 |
| RAMPART | 99/169 |
| RYGAR | 89/139 |
| RENEGADE | 89/139 |
| ROAD RUNNER | 89/139 |
| STAR WARS | 95/145 |
| SIDE ARMS | 89/145 |
| SUPER SPRINT | 89/145 |
| SAMURAI TRILOGY | 89/145 |
| SILENT SERVICE | 90/139 |
| STARGLIDER | 145/195 |
| TURLOGH LE RODEUR | 235/235 |
| THUNDERCATS | 89/139 |
| TOUR DE FORCE | 95/145 |
| THROME OF FIRE | 89/145 |
| TRANTOR | 89/139 |
| TUER N'EST PAS JOUER | 95/145 |
| TRAILBLAZER | 89/139 |
| VICTORY ROAD | 89/139 |
| WIZARD WARZ | 89/139 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 89/139 |
| WONDERBOY | 89/139 |

## COMMODORE 64

| | |
|---|---|
| **COMPILATIONS :** | |
| GAME, SET & MATCH | 129/169 |
| BIG 4 VOL. 2 | 110/169 |
| LIVE AMMO | 110/169 |
| COMPUTER HITS 10 VOL. 4 | 110/169 |
| EPICS EPYX | 95/145 |
| STAB GAMES 2 | 89/145 |
| HIT PACK | 89/139 |
| HIT PACK 2 | 89/139 |
| HIT PACK TRIO | 89/139 |
| 6 PACK VOL. 2 | 89/139 |
| POWER CARTRIDGE | 470 K |
| AIRBONE RANGER | 169/199 |
| ALTERNATIVE WORLD GAMES | 95/145 |
| ACE 2 | 95/149 |
| ARKANOID | 85/139 |
| B 24 | 169/219 |
| BASIL DETECTIVE | 95/145 |
| BUGGY BOY | 95/145 |
| BUBBLE BOBBLE | 95/145 |
| BISMARCK | 110/169 |
| BATTLE CRUISER | /430 |
| BARBARIANS | 89/139 |
| CHUCK YEAKER FLGHT ADVANCED | /240 |
| CAPTAIN AMERICA | 95/145 |
| COMBAT SHOOL | 89/145 |
| CALIFORNIA GAMES | 89/139 |
| DISCOVERY | 95/145 |
| DRUID 2 | 95/145 |
| DEATHWISH 3 | 95/149 |
| DEFENDER OF THE CROWN | /169 |
| DESTROYER | /145 |
| ECHELON | /450 |
| ENDURO RACER | 89/139 |
| FREDDY HARDEST | 95/145 |
| FLIGHT SIMULATOR II. N. FR | /590 |
| GUADALCANAL | 95/145 |
| GALACTIC GAME | 89/145 |
| GUILD OF THIEVES | /195 |
| GREAT ESPACE | 85/135 |
| GRAND PRIX 500CC | 139/189 |
| GUNSHIP | 139/189 |
| GAUNTLET | 89/139 |
| HEAD OVER HEELS | 85/139 |
| ICE HOCKEY | 110/169 |
| INTERNATIONAL KARATE + | 95/145 |
| INDIANA JONES | 89/139 |
| JACK THE NIPPER 2 | 89/139 |
| LAST NINJA | 99/145 |
| MATCH DAY 2 | 95/145 |
| MEAN STREAK | 95/145 |
| MASK 2 | 95/145 |
| OUT RUN | 95/145 |
| P.H.M. PEGASUS | /195 |
| PIRATES | 145/185 |
| RASTAN SAGA | 95/145 |
| RAMPART | 95/145 |
| RENEGADE | 95/145 |
| RYGAR | 95/145 |
| ROAD RUNNER | 95/145 |
| REVS + | 120/169 |
| SUPER STAR SOCCER | 95/180 |
| STREET SPORT BASEBALL | 95/145 |
| STAR WARS | 95/145 |
| SIDE ARMS | 89/145 |
| SCARY MONSTERS | 95/145 |
| SUPER SPRINT | 85/135 |
| SLAP FIGHT | 89/139 |
| STARGLIDER | 160/190 |
| SILENT SERVICE | 89/139 |
| TRAILBLAZER 2 | 95/145 |
| THUNDERCATS | 95/145 |
| TRANTOR | 89/139 |
| TUER N'EST PAS JOUER | 95/145 |
| THE PAWN | /199 |
| ULTIMA 4 | /260 |
| VICTORY ROAD | 89/139 |
| WIZARD WARZ | 89/145 |
| WATER POLO | 95/149 |
| WARGAME CONSTRUCTION SET | /240 |
| WORLD CLASS LEARDERBOARD | 95/169 |
| 720 DEGRES | 95/145 |

## SPECTRUM

| | |
|---|---|
| COMPILATIONS : | |
| LES TRESORS DE U.S. GOLD | 110 |
| GAME, SET & MATCH | 129 |
| HIT PACK | 95 |
| HIT PACK 2 | 95 |
| HIT PACK TRIO | 95 |
| 6 PACK VOL.2 | 95 |
| ACE 2 | 95 |
| ARKANOID | 89 |
| AVENGER | 89 |
| CALIFORNIA GAMES | 89 |
| CAPTAIN AMERICA | 89 |
| COMBAT SHOOL | 95 |
| DEATH WISH 3 | 89 |
| ENDURO RACER | 99 |
| FIRE TRAP | 95 |
| F 15 STRIKE EAGLE | 120 |
| GALACTIC GAMES | 95 |
| GUNSHIP | 140 |
| GUADALCANAL | 95 |
| GAME OVER | 95 |
| INDIANA JONES | 95 |
| JACKAL | 95 |
| JACK THE NIPPER 2 | 95 |
| MATCH DAY 2 | 95 |
| MASK 2 | 95 |
| OUT RUN | 95 |
| QUARTET | 95 |
| RASTAN SAGA | 95 |
| RYGAR | 89 |
| RENEGADE | 95 |
| ROAD RUNNER | 95 |
| SALAMANDER | 95 |
| SIDE ARMS | 95 |
| SAMURAI TRILOGY | 95 |
| SUPER SPRINT | 95 |
| STARGLIDER | 170 |
| SILENT SERVICE | 95 |
| THUNDERCATS | 89 |
| TRANTOR | 95 |
| THE PAWN (128K) | 149 |
| WIZARD WARZ | 95 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 95 |
| WONDERBOY | 95 |
| WORLD GAMES | 89 |

## ATARI XL/XE

| | |
|---|---|
| **COMPILATIONS :** | |
| ATARI ACES | 95/... |
| ARCADE CLASSICS | 95/... |
| PLATFORM PERFECTION | 95/... |
| SHOOT EM UP | 95/... |
| ARKANOID | 95/145 |
| AIRWOLF | 95/... |
| BOULDERDASH 2 | 95/145 |
| CONFLICT IN VIETNAM | 150/190 |
| COLOSSUS CHESS 4.0 | 120/169 |
| DRUID | 120/169 |
| GAUNTLET | 95/145 |
| F 15 STRIKE EAGLE | 120/169 |
| GREEN BERET | 95/... |
| HEAD OVER HEELS | 89/145 |
| HARDBALL | 95/145 |
| INTERNATIONAL KARATE | 95/149 |
| KNIGHT ORC | 189/195 |
| L'ENIGME DU TRIANGLE | /190 |
| LEADER BOARD | 95/145 |
| MIRAX FORCE | 110/169 |
| NINJA | 69/... |
| PIRATES OF THE BARBARY COAST | /149 |
| RAID OVER MOSCOU | 95/145 |
| SPINDIZZY | 95/145 |
| SOLO FLIGHT 2 | 95/145 |
| SILENT SERVICE | 95/145 |
| TUER N'EST PAS JOUER | 110/169 |
| THE PAWN | /199 |
| TOMAHAWK | 110/169 |
| TRAILBLAZER | 95/145 |

## APPLE

| | |
|---|---|
| **COMPILATIONS :** | |
| AUTODUEL | 390 |
| ALTERNATE REALITY | 290 |
| A.R. THE DUNGEON | 290 |
| BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT | 250 |
| BATTLE IN NORMANDY | 390 |
| BARD'S TALE | 390 |
| BARD'S TALE 2 | 490 |
| BLACK CAULDRON | 350 |
| BATTLE CRUISER | 590 |
| BLUE POWDER, GREY SMOKE | 490 |
| CALIFORNIA GAMES | 390 |
| COMMANDO | 320 |
| CHESSMASTER 2000 | 390 |
| DAMBUSTER | 250 |
| DECISION IN THE DESERT | 290 |
| DESTROYER | 360 |
| ETERNAL DAGGER | 350 |
| EXCALIBUR QUEST | 210 |
| EARTH ORBIT STATION | 350 |
| GLOBE TRTTER | 210 |
| GUILD OF THIEVES | 250 |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 490 |
| F15 STRIKE EAGLE | 230 |
| INFILTRATOR 2 | 390 |
| JET | 490 |
| SCENERY DISK N.1 | 230 |
| SCENERY DISK N.2 | 230 |
| SCENERY DISK N.3 | 230 |
| SCENERY DISC N.4 | 230 |
| SCENERY DISC N.5 | 230 |
| SCENERY DISC N.6 | 230 |
| SCENERY DISC N.7 | 260 |
| KILLED UNTIL DEAD | 350 |
| KARATEKE | 320 |
| KING QUEST 1 | 390 |
| KING QUEST 2 | 390 |
| KING QUEST 3 | 390 |
| KUNG FU MASTER | 190 |
| LEGACY OF THE ANCIENT | 350 |
| LODE RUNNER | 350 |
| LUNAR ESPLORER | 290 |
| LA CITE PERDUE | 210 |
| LITTLE COMPUTER PEOPLE | 390 |
| LA GESTE D'ARTILLAC | 290 |
| MOVIE MAKER | 240 |
| MRS PACMAN | 190 |
| MURDER ON MISSISSIPI | 290 |
| MARBLE MADNESS | 350 |
| MOEBIUS | 520 |
| NEWSROOM | 290 |
| NATO COMMANDER | 290 |
| OGRE | 290 |
| P.H.M. PEGASUS | 390 |
| PACMAN | 190 |
| PHANTASIE 1 | 390 |
| PHANTASIE 2 | 390 |
| PHANTASIE 3 | 390 |
| PORTAL | 390 |
| ROADWAR 2000 | 290 |
| ROAD WARRIOR | 210 |
| ROADWAR EUROPE | 450 |
| SKY CRAZED | 250 |
| SPINDIZZY | 190 |
| SUBBATTLE SIM | 290 |
| SKYFOX | 240 |
| SPY VS SPY | 190 |
| SOLO FLIGHT | 240 |
| STARGLIDER | 290 |
| SILENT SERVICE | 290 |
| SUMMER GAMES | 290 |
| SUMMER GAMES 2 | 260 |
| THUNDERCHOPPER | 260 |
| TRIPLE PACK | 190 |
| TRILOGY OF APSHAI | 190 |
| THE PAWN | 260 |
| UNDER FIRE | 540 |
| ULTIMA 1 | 290 |
| ULTIMA 3 | 490 |
| ULTIMA 4 | 740 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 350 |
| WINTER GAMES | 260 |
| WIZARD CROWN | 350 |

## ATARI 520/1040 STF

| | |
|---|---|
| IRONLORD | N.C |
| ASTERIX CHEZ RAHAZADE | 245 |
| ANNAL OF ROME | 195 |
| ARKANOID | 120 |
| ALTERNATE REALITY | 235 |
| BOB MORANE (LA JUNGLE) | 245 |
| BOB MORANE (LA CHEVALERIE) | 245 |
| BOB MORANE (S.F.) | 245 |
| BIVOUAC | 185 |
| BACKLASH | 245 |
| BLUE WAR 3 | 235 |
| BLUEBERRY ET LE SPECTRE | 245 |
| BUBBLE GHOST | 185 |
| BARD'S TALES | 290 |
| BARBARIAN (PSYNOSIS) | 199 |
| BARBARIAN (PALACE SOFT) | 140 |
| BOULDERDASH CONST. SET | 190 |
| BALANCE OF POWER | 295 |
| CRAZY CARS | 290 |
| COLONIAL CONQUEST | 390 |
| DEJA VU | 285 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 285 |
| F15 STRIKE EAGLE | 195 |
| FLIGHT SIMULATOR II..C/MONOCHROME | 395 |
| GAUNTLET | 195 |
| GOLDRUNNER | 225 |
| GOLDEN PATH | 190 |
| GUILD OF THIEVES | 235 |
| H.M.S. COBRA | 235 |
| IZNOGOOD | 245 |
| IMPACT | 149 |
| INDIANA JONES | 175 |
| L'AFFAIERE | 235 |
| LES RIPOUX | 189 |
| LIVINGSTONE | 195 |
| LEADER BOARD | 215 |
| MOÊBIUS | 290 |
| MICROLEAGUE WRESLING | 195 |
| MANHATTAN DEALER | 245 |
| MISSION EN RAFALES | 239 |
| MACH 3 | 195 |
| MEURTRES EN SERIE | 235 |
| MARBLE MADNESS | 240 |
| MISSION | 195 |
| MARCHE A L'OMBRE | 179 |
| MISSION ELEVATOR | 195 |
| MANOIR DE MORTVILLE | 185 |
| METRO CROSS | 220 |
| PHOENIX | 235 |
| PIRATES OF THE BARBARY COAST | 149 |
| PROHIBITION | 179 |
| PHANTASIE | 235 |
| PHANTASIE 2 | 235 |
| PHANTASIE 3 | 295 |
| PAWN | 220 |
| OUT RUN | 225 |
| RANA RAMA | 195 |
| ROAD RUNNER | 195 |
| ROADWAR EUROPA | 249 |
| SUPER SPRINT | 245 |
| STAR WARS | 240 |
| STAR TREK | 195 |
| SOLOMON'S KEY | 245 |
| SENTINEL | 195 |
| SAPIENS | 195 |
| S.D.I. | 285 |
| STAR GLIDER | 235 |
| SILENT SERVICE | 215 |
| TRIVIAL PURSUIT | 290 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 290 |
| TANGLEWOOD | 240 |
| TRAUMA | 245 |
| TERRORPODS | 225 |
| THE LAND OF LOUNGE LIZARD | 445 |
| TRACKER | 195 |
| T.N.T. | 179 |
| TONIC TILE | 195 |
| TRAILBLAZER | 235 |
| ULTIMA 3 | 235 |
| WINTER OLYMPIADE 88 | 195 |
| WIZARD CROWN | 235 |
| WINTER GAMES | 205 |
| WORLD GAMES | 205 |

# NUT.



**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE**

NOUVEAU
BIENTOT COCONUT MONTPELLIER
PLEINS DE CADEAUX POUR L'OUVERTURE.
VOUS HABITEZ DANS LE 34
ECRIVEZ VITE C'EST GRATUIT.

## CONSOLE SEGA

| | |
|---|---|
| CONSOLE SEGA + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL | 990 |
| OFFRE SPECIALE N. 1: CONSOLE SEGA + OUT RUN + SPACE HARRIER + ROCKY + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL | 1 699 |
| OFFRE SPECIALE N. 2: CONSOLE SEGA + CHOPLIFTER + ENDURO RACER + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL | 1 399 |
| OFFRE SPECIALE N. 3: CONSOLE SEGA + PISTOLET PHASER + MARKSMAN SHOOTING + TRAP SHOOTING + SAFARI HUNT + HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL | 1 399 |
| **PISTOLET PHASER + – MARKSMAN SHOOTING – TRAP SHOOTING – SAFARI HUNT** | 449 |

**JEUX :**

| | |
|---|---|
| ALEX KIDD | 209 |
| ACTION FIGHTER | 209 |
| ASTRO WARRIOR / PIT POT | 209 |
| BLACK BELT | 209 |
| CHOPLIFTER | 209 |
| ENDURO RACER | 209 |
| F16 FIGHTER | 159 |
| GANGSTER TOWN | 209 |
| GHOST HOUSE | 159 |
| MY HERO | 159 |
| OUT RUN | 259 |
| FANTASIE ZONE | 209 |
| PRO WRESLING | 209 |
| QUARTER | 209 |
| ROCKY | 259 |
| SECRET COMMAND | 209 |
| SUPER TENNIS | 159 |
| SPACE HARRIER | 259 |
| SHOOTING GALLERY | 209 |
| TEDDY BOY | 159 |
| TRANSBOT | 159 |
| THE NINJA | 209 |
| WORLD SOCCER | 209 |
| WORLD GRAND PRIX | 209 |
| WONDERBOY | 209 |

## CONSOLE NINTENDO

| | |
|---|---|
| CONSOLE NINTENDO : + 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL + SUPER MARIO BROS | 1 190 |
| CONSOLE NINTENDO DE LUXE : + ROBOT R.O.B. + PISTOLET A RAYONS + 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL + GYROMITE + DUCK HUNT | 1 990 |
| OFFRE SPECIALE N. 1: CONSOLE NINTENDO + BALLOON FIGHT + CLU CLU LAND + ICE CLIMBER + SUPER MARIO BROS + 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL | 1 899 |
| OFFRE SPECIALE N. 2: CONSOLE NINTENDO + SOCCER + TENNIS + SUPER MARIO BROS + 2 JOYSTICKS + CABLE PERITEL | 1 650 |

**JEUX :**

| | |
|---|---|
| BALLOON FIGHT | 239 |
| CLU CLU LAND | 239 |
| DONKEY KONG | 239 |
| DONKEY KONG JR | 239 |
| DONKEY KONG 3 | 239 |
| EXITEBIKE | 239 |
| GOLF | 239 |
| ICE CLIMBER | 239 |
| KUNG-FU | 239 |
| MARIO BROS | 239 |
| MACH RIDER | 239 |
| PRO WRESLING | 239 |
| POPEYE | 239 |
| PINBALL | 239 |
| SLALOM | 239 |
| SUPER MARIO BROS | 239 |
| SOCCER | 239 |
| TENNIS | 239 |
| URBAN CHAMPION | 239 |
| VOLLEY BALL | 239 |
| WRECKING CREW | 239 |

**JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :**

| | |
|---|---|
| HOGAN'S HALLEY | 239 |
| WILD GUN MAN | 239 |

## AMIGA

| | |
|---|---|
| ARTICFOX | 250 |
| ALTERNATE REALITY | 290 |
| AUTODUEL | 390 |
| AEGIS ANIMATOR | 990 |
| AEGIS DRAW | 890 |
| BALANCE OF POWER | 460 |
| BARBARIANS | 249 |
| BARD'S TALES | 290 |
| CRAZY CARS | 290 |
| CHESSMASTER 2000 | 290 |
| DARK CASTLE | 290 |
| DEJA VU | 430 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 390 |
| DELUXE MUSIC CONST. SET 2.0 | 790 |
| DELUXE PAINT 2 | 850 |
| DELUXE VIDEO 1. 2 | 850 |
| FAERY TALES ADVENTURE | 430 |
| FIRE POWER | 290 |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 430 |
| SCENERY DISK N° 7 | 230 |
| SCENERY DISK N° 11 | 230 |
| G.B. AIR RALLY | 350 |
| GRID START | 145 |
| GRAND SLAM TENNIS | 430 |
| GOLDRUNNER | 280 |
| GUILD OF THIEVES | 245 |
| HALLEY PROJECT | 430 |
| HOLLIWOOD HIJINK | 360 |
| IMPACT | 169 |
| IMAGES | 890 |
| KARATE KID 2 | 249 |
| KING QUEST TRIPLE PACK | 290 |
| KNIGHT ORC | 190 |
| LEADER BOARD | 245 |
| LEISURE SUIT LARRY | 390 |
| LITTLE COMPUTER PEOPLE | 350 |
| LATTICE C | 1400 |
| MOEBIUS | 290 |
| MARBLE MADNESS | 195 |
| OGRE | 245 |
| PHANTASIE | 290 |
| PHANTASIE 3 | 345 |
| PLUTOS | 169 |
| ROADWAR EUROPA | 290 |
| ROADWAR 2000 | 345 |
| S.D.I. | 390 |
| SARGON 3 | 390 |
| SHANGAI | 245 |
| SILENT SERVICE | 245 |
| SINBAD | 390 |
| SKYFOX | 890 |
| SPACE QUEST | 345 |
| STARGLIDER | 245 |
| THE HUNT FOR RED OCTOBER | 245 |
| THAI BOXING | 145 |
| TERROR PODS | 245 |
| TEST DRIVE | 390 |
| THE PAWN | 245 |
| ULTIMA 3 | 260 |
| UNINVITED | 390 |
| VIDEO VEGAS | 290 |
| VIDEOSCAPE 3D | 1790 |
| WINTER GAMES | 245 |
| WORLD GAMES | 245 |

## IBM / COMPATIBLE

| | |
|---|---|
| ARKANOID | 190 |
| ANNALS OF ROME | 290 |
| ANCIENT ART OF WAR | 490 |
| ANCIENT ART OF WAR AT SEA | 490 |
| BALANCE OF POWER | 350 |
| BOB WINNER | 260 |
| CRASH GARRET | 290 |
| CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED | 390 |
| COMMANDO | 390 |
| CHESSMASTER 2000 | 350 |
| CHAMPIONSHIP GOLF | 290 |
| DEFENDER OF THE CROWN | 290 |
| DESTROYER | 290 |
| FOOTBALL MANAGER | 320 |
| FLIGHT SIMULATOR | 490 |
| SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. | |
| I'UNITE | 250 |
| GUNSHIP | 490 |
| GULFSTRIKE | 290 |
| INFILTRATOR 2 | 390 |
| JET | 590 |
| KING QUEST III | 490 |
| LUNAR EXPLORER | 350 |
| MISSION | 250 |
| MEURTRES EN SERIE | 380 |
| MARBLE MADNESS | 490 |
| POLICE QUEST | 290 |
| PROHIBITION | 290 |
| PHANTASIE | 390 |
| SAPIENS | 290 |
| STARGLIDER | 250 |
| SILENT SERVICE | 299 |
| TEST DRIVE | 350 |
| THE PAWN | 290 |
| ULTIMA 1 | 340 |
| ULTIMA 3 | 290 |
| ULTIMA 4 | 590 |
| WORLD CLASS LEADERBOARD | 450 |
| WILDERNESS | 590 |
| WORLD GAMES | 380 |

## JOYSTICKS

| | |
|---|---|
| CAPTAIN GRANT | 59 |
| SLICK STICK | 110 |
| SPEEDKING KONIX | 119 |
| SWITCH JOY | 99 |
| PROFESSIONAL | 139 |
| PRO 5000 | 159 |
| TERMINATOR | 159 |

## DISQUETTES VIERGES

| | |
|---|---|
| ATARI ST / AMIGA /... . | |
| 10 DISQ. 3,5'' SF/DD | 99 |
| 10 DISQ. 3,5'' DF/DD | 120 |
| AMSTRAD CPC : | |
| 10 DISQ. 3''1/4 DF/DD | 190 |
| APPLE / C64 / ATARI XL : | |
| 10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES | 39 |
| 10 DISQ. 5''1/4 SF/DD | 69 |
| 10 DISQ. 5''1/4 DF/DD | 99 |

## MATERIEL

ATARI ST

| | |
|---|---|
| U.C. : | |
| 520 STF | 2990 |
| 520 STF + MONITEUR MONO | 4480 |
| 520 STF + COULEUR SC1425 | 5490 |
| 520 STF + COULEUR 8801 | 4990 |
| 1040 STF | 4990 |
| 1040 STF + MONITEUR MONO | 5990 |
| 1040 STF + COULEUR 8801 | 6990 |
| 1040 STF + COULEUR SC1425 | 7490 |
| MEGA ST2 MONOCHROME | 9450 HT |
| + IMPIMANTE LASER SLM 804 | 19950HT |
| MEGA ST4 MONOCHROME | 12450 HT |
| + IMPRIMANTE LASER SLM 804 | 22950 |
| LECTEURS SUPPLEMENTAIRES : | |
| SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA | 1990 |
| SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA | 4990 |
| **MONITEURS ATARI :** | |
| MONOCHROME HR.SM124 | 1590 |
| COULEUR SC1425 | 2590 |
| COULEUR SC1224 | 2990 |
| **AMIGA :** | |
| AMIGA 500 | 4690 |
| AMIGA 500 COULEUR | 6690 |
| **MONITEURS COULEUR PHILIPS :** | |
| -8801 | 2490 |
| -8832 (COULEUR + MONO + TTL) | 3490 |
| **IMPRIMANTES :** | |
| ATARI SMM804 | 1990 |
| LASER SLM804 | 11450 HT |
| STAR NL10 + INTERFACE ST | 2690 |
| STAR NL10 + INTERFACE C64 | 2690 |
| STAR NL10 + INTERFACE IBM | 2690 |
| STAR NB 24/10 | 5990 |
| INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10 | 800 |
| CABLE IMPRIMANTE | 150 |
| RUBAN ENCREUR SMM804 | 79 |
| RUBAN ENCREUR NL10 | 79 |

**COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER**

**POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150 FF.**

**RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00**

**VENTE PAR
RRESPONDANCE**

à adresser
exclusivement à :

**COCONUT**

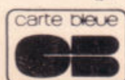
**13, bd Voltaire
75011 Paris**



NOM ______
ADRESSE ______

TÉL ______

Date d'expiration –/– Signature ______




| TITRES | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |

Participation aux frais de port et d'emballage ...... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer ......
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL ☐ AMSTRAD ☐ APPLE ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM

# ATARI'S ROCK

**4 compères, tous musiciens sur les bords s'associent il y a 18 mois et décident de monter MPI Production. Au départ, le quatuor se lance doucement dans l'aventure, seulement équipé d'un petit studio d'enregistrement, un show-room qui sert à la démonstration des produits et d'une console de 8 pistes.**



Music Pro Import Production, ça commence comme ça. Un groupe de musiciens, de la même génération qui a travaillé avec des grands (Claude François et C. Jérôme pour ne citer qu'eux) qui ne déchaînent plus les foules. De plus, un des associés s'appelle F.R. David, le chanteur de Words qui devrait faire un come-back sur la scène parisienne, d'ici quelques mois. Adrien, Gérald, Michel et F.R. David, pour faire rouler MPI, se sont attribué des tâches très variées mais bien définies. Ils font tout eux-mêmes. De la comptabilité à la direction artistique en passant par l'arrangement et les relations publiques. Et ce sont de véritables pros !

Si ça marche ? Depuis 5 mois, ils ont un 24 pistes, du boulot dans la pub, des concerts en vue... Mais il ne deviennent pas pour autant "les requins des studios", ceux qu'il faut payer une fortune. "Notre démarche est complètement différente !" s'exclame Gérald à l'idée d'être mis dans le même sac que les "requins". Ils sont sincères, leurs tarifs en sont la preuve : 2500 francs pour une prestation d'enregistrement, service de programmation et d'informatique musicale.

Gérald déchiffre la maquette qu'on lui présente, il fait un score, c'est-à-dire un plan de travail, introduit les données dans l'ordinateur puis met en marche le système et la programmation. Et vogue le navire, si le client s'y connaît. Selon Michel, "on vient ici pour ne pas se prendre la tête avec les ordinateurs". Ces véritables "chirurgiens du son" travaillent sur Atari, avec le logiciel Créator, dont ils sont les importateurs pour la France. Grâce à ce programme, cette nouvelle génération "d'organisateurs de bruit" travaille sur 64 pistes et en temps réel, intéressant puisque "tu entends tout ton play-back pendant que tu fais tes modifications". Et décontracté, Gérald fait une petite démonstration, prouvant que l'on peut tout modifier avec l'ordinateur sans aucun problème, puisque le programme est sauvegardé. Affirmant que l'informatique pousse la musique, Gérald ne s'inquiète pas pour son art de prédilection.



Bien au contraire, "il est plein d'avenir". Et puis l'ordinateur lui fait réaliser l'un de ses rêves, avoir tout un orchestre sous sa direction.

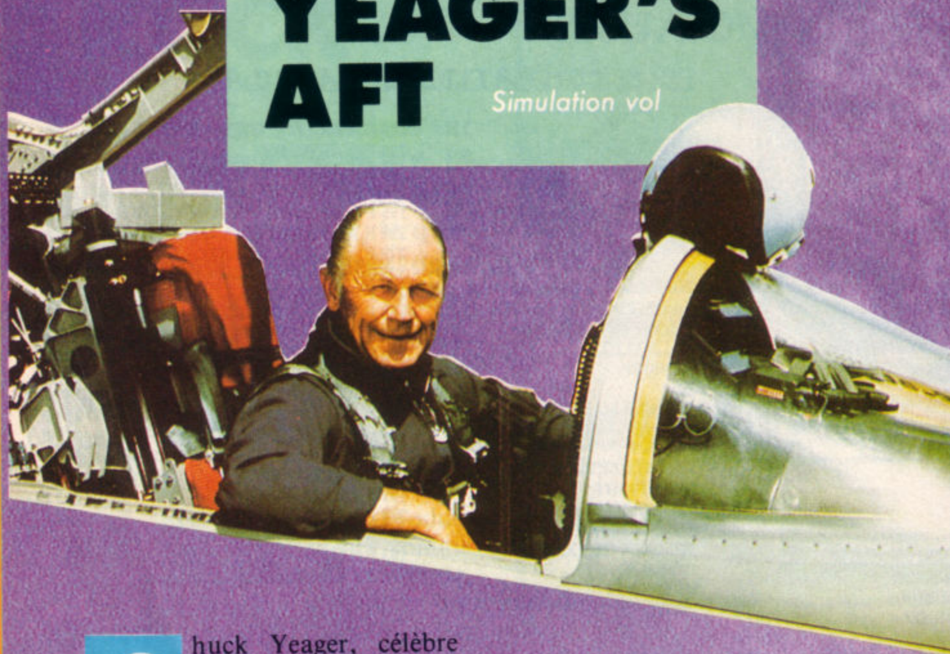
A la question "quel matériel conseillez-vous aux amateurs de Home Studio ?". Chez MPI Production, on répond d'une voix unanime que l'important c'est de bien connaître son matériel et non pas d'avoir le dernier modèle sorti.

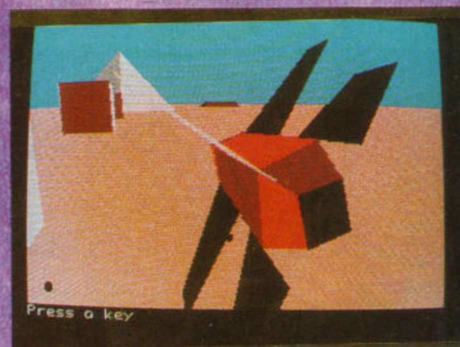
Avis aux amateurs : n'oubliez pas de lire le mode d'emploi, il paraît que l'on n'utilise que 10% des capacités de notre matériel. Terrifiant, non ?

Valeur surE Arcades

# CHUCK YEAGER'S AFT

*Simulation vol*





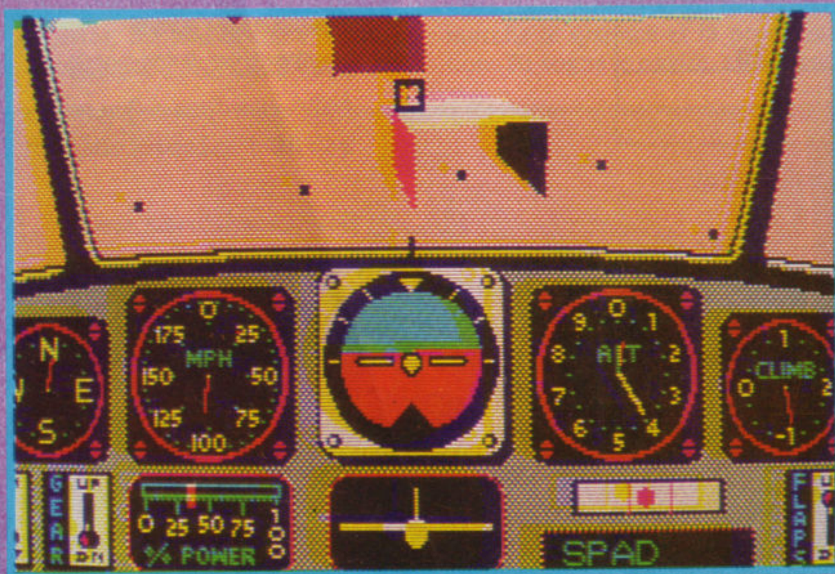

Chuck Yeager, célèbre pilote d'essai américain décédé cette année a laissé son nom à cette simulation de vol. Comme lui, nous pouvons désormais voler sur plusieurs types d'appareils, du Spad au SR71, en passant par le fameux Cessna 172. Comme lui, nous pouvons évaluer leurs possibilités, découvrir leurs domaines de vol et nous laisser aller aux plaisirs de la voltige. Les lettres AFT sont l'abréviation de Advanced Flight Trainer : avec ce simulateur, nous pouvons tout apprendre, du simple vol touristique à l'exhibition aérienne dont sont friands les Américains : slaloms, courses etc.

L'idéal est de commencer par quelques leçons : c'est là que ce logiciel est intéressant. Quoi de plus normal que de s'initier au décollage, apprendre à se servir des références visuelles, lire les instruments, monter, descendre, coordonner les virages et négocier correctement une approche avant l'atterrissage. Le moniteur est présent dans l'avion, nous donne l'exemple, dicte ses ordres : il suffit de les appliquer. Toutes les phases de vol sont prévues, y compris les décrochages et la voltige élémentaire. Après quelques séances d'entraînement, on enchaînera avec plaisir les figures apprises. Le Mustang P51 est l'avion idéal pour apprendre mais ensuite, on peut faire la même chose en F18 Hornet, la griserie de la vitesse et de la puissance en plus !

Autre possibilité du simulateur, l'apprentissage du vol en patrouille et il est même permis de corser le menu avec des parcours imposés : slaloms, passages sous des portes, etc. La course est grisante mais demandera un certain entraînement.

Le simulateur est doté d'une planche de bord simplifiée mais néanmoins complète. Les instruments indispensables sont bien représentés mais, comme cette planche n'est pas redessinée entièrement pour chaque avion, l'intérieur du SR71 ressemble à celui d'un Sopwith Camel. Curieux non ? Bon, ce n'est pas gênant car les paramètres de vol sont, eux, respectés !

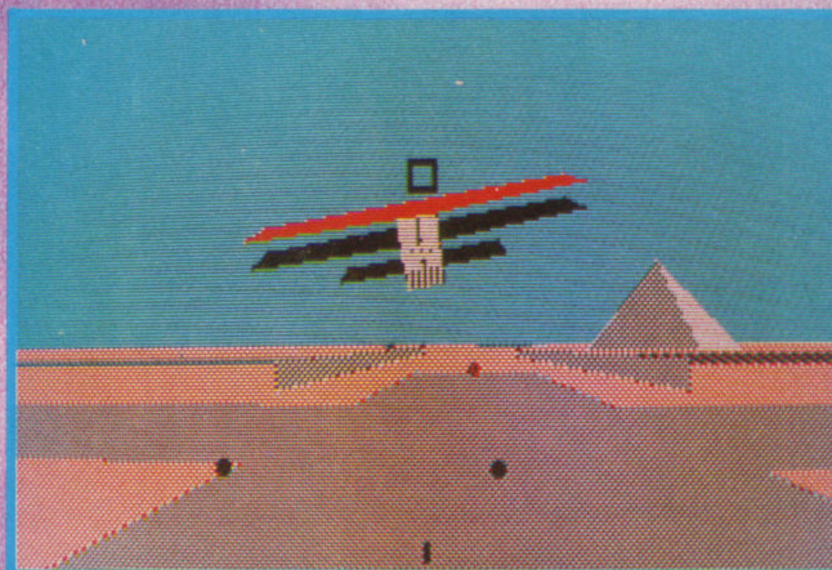
L'extérieur est un paysage un peu irréel, qui incite au rêve. On y voit des volumes : pyramides, cubes, sphères. Attention au hangar en bout de piste ! On peut passer des-






sous mais... faut pas abuser ! De grosses boules noires, posées sur le sol, donnent une référence d'altitude bien utile pour l'arrondi final.
Par défaut, on voit l'extérieur de face, à travers le pare-brise, mais on peut choisir des vues latérales, de dessus (satellite), de l'extérieur (tour de contrôle, avion suiveur) qui donnent, dans certains cas, des résultats assez spectaculaires. Pas mal du tout pour piloter des appareils différents et effectuer quelques vols fantaisistes. Allez, bon vol "and don't buy the farm" ce qui en un mot signifie "ne vous crashez pas" ●

*Testé sur **Compatible PC***



## Fiche technique

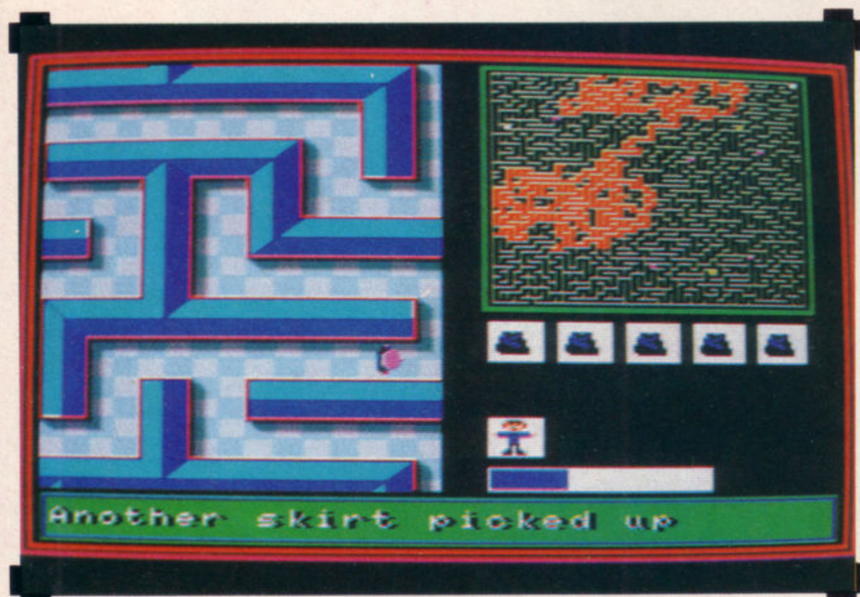
Un simulateur de vol se doit d'être réaliste : ici, le nombre d'avions simulés permet de voir qu'on ne fait pas la même chose avec un Spad qu'avec un F18 ! L'aspect irréel du paysage n'est pas gênant, dans la mesure où l'on utilisera ce logiciel surtout pour des vols non conventionnels. En promenade, on peut toujours retrouver le terrain grâce à la radio. Le logiciel est rapide, ce qui fait tout son intérêt, surtout lors de vols en jet. Dommage que, dans certaines phases de vol, des accès disque viennent ralentir la simulation. Le principal reproche que l'on puisse faire concerne le manque de stabilité, notamment en roulis, des avions simulés. Le pilotage au clavier s'avère difficile et le joystick est vivement conseillé.
Toutes les options sont accessibles à partir de menus déroulants. Certaines sont bien conçues (par exemple le zoom, lors du choix de la visualisation de l'avion par un observateur extérieur) d'autres, moins bien : on aimerait passer rapidement de la vue frontale à la vue latérale gauche ou droite ; hélas, on a droit à des accès disque...
Le manuel est fort complet. Il est nécessaire de le lire pour apprendre à bien se servir du logiciel et découvrir les options intéressantes (sauvegarde de leçons, revisualisation d'un vol, etc).
Globalement, le logiciel est bien et présente de nombreux points d'intérêt. De ce fait, on le sortira souvent de sa boîte pour quelques voltiges ou slaloms enivrants. A ceux qui seraient tentés par la comparaison avec le Flight Simulator II de Sublogic, nous disons "non, ce n'est pas le même type de simulation et les deux produits sont, à notre avis, complémentaires".

## CHUCK YEAGER'S AFT
### Version C64




- Aïe, aïe, aïe ! Si vous avez un C64, vous allez être déçu !
C'est une réussite sur PC mais sur Commodore l'adaptation est ratée. Au niveau des graphismes, ça pourrait encore passer mais, côté animation c'est l'échec. Les jets se meuvent à la vitesse d'un escargot corse rhumatisant. Non messieurs d'Electronic Arts, cette fois, nous n'applaudissons pas. C'est bien dommage !






# LEATHER SKIRTS

Labyrinthe

For adults only ! Bon, vous avez compris ! Les jeunes circulez ! Je serais tenté d'ajouter, sans plagier notre regretté bouffon : "Y'a rien à voir". Au vu de la jaquette, on pourrait s'interroger. Pourtant, y'a pas d'quoi s'accrocher aux rideaux... En fait, Leather Skirts est un labyrinthe dans lequel on doit ramasser des jupes de cuir (les fétichistes salivent déjà) et les porter à la femme de ses rêves. En chemin, on peut boire un coup au bistrot du coin, se restaurer, ou encore succomber aux charmes d'une bougresse qui n'attend que ça. La scène se passe dans un lit (qui l'eut cru) et rapporte une vie supplémentaire. Saine fatigue !
L'ennui c'est que tout cela finit pas être monotone... Salut, Germaine ! ●

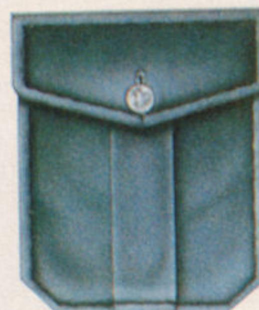
*Testé sur MSX*

## Fiche technique

Bon, les dessins sont jolis et les poses de ces dames assez suggestives mais le tout n'a pas de quoi damner le loup de Tex Avery ! Le labyrinthe est vaste et se renouvelle à chaque fois. L'écran le présente à gauche en gros plan, à droite dans son intégralité (prévoir une loupe !). L'énergie baisse au fil du temps. Le nombre de jupes à ramasser est fonction du niveau atteint. (Vous pouvez toujours ouvrir un magasin spécialisé !). Le son est inexistant. Si vous avez du fric à foutre en l'air, voici quelques suggestions : 1) M'en faire cadeau. 2) Vous abonner à Arcades. 3) Si la chose vous turlupine, acheter des magazines spécialisés avec des photos suggestives. 4) Vous offrir un autre logiciel.

# POLICE

Arcade



Flics de choc, c'est comme ça qu'on nous appelle. Notre brigade spéciale est de tous les coups un peu tordus, où les risques sont grands et où il vaut mieux éviter les bavures. On subit un entraînement rigoureux, en ce qui concerne le maniement des armes. Reconstituer au plus vite un pistolet, à partir de morceaux éparpillés, savoir le charger rapidement et effectuer, au juger, des tirs de précision dans la foule. Gare aux gosses, aux ménagères et aux innocents. Il nous faut avoir l'œil pour repérer rapidement les truands. Savoir choisir les bons, ou plutôt les mauvais, quoique ici, les mauvais soient les bons pour nous. Vous suivez ? Non, tant pis !
Tiens, je m'suis laissé dire que le ministre de l'Intérieur avait offert à ses flics des MSX et Police Academy II pour qu'ils s'entraînent. Une manière comme une autre d'éviter les bavures.
NDRC : Non mais il est fou de



# ACADEMY 2



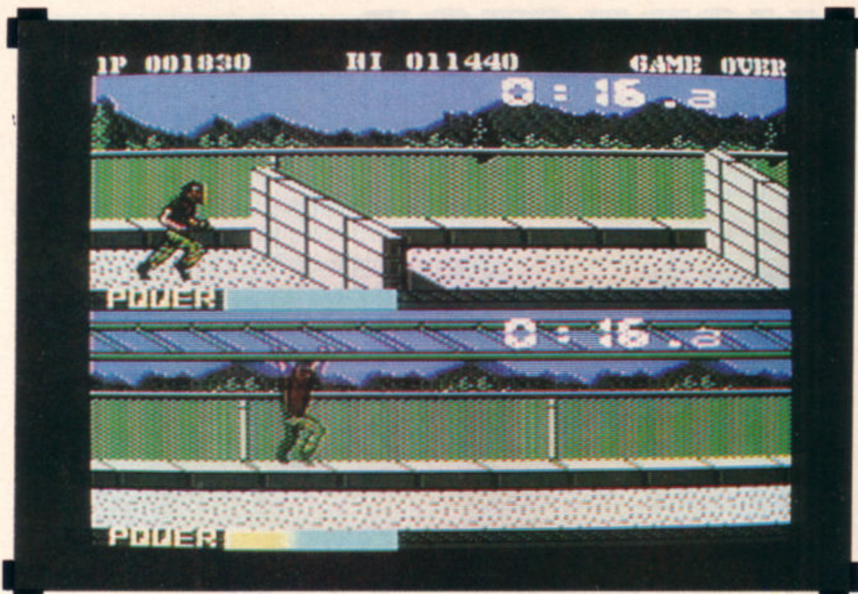



balancer des infos comme ça dans Arcades ? Ne croyez surtout pas ce qu'il vient de vous dire !●

*Testé sur MSX*

## Fiche technique

Jeu en 3 parties. La 1re propose de reconstituer une arme. Si le résultat est bon, on obtient des balles supplémentaires. Bien équipé, on est lâché dans la foule. Il faut tirer et on peut avoir différents bonus en tirant, en plus, sur des cibles et des voitures. Au 2e niveau, après avoir rechargé son arme de façon originale, on peut se faire dégommer alors, gare ! Graphismes et bruitages très corrects. Le jeu est rapide mais l'intérêt s'émousse vite : il n'y a pas de high score et on a tout juste le temps de voir combien on a marqué de points.




# COMBAT SCHOOL

Salut beau militaire ! Sors de ta caserne et en avant l'entraînement. On t'a préparé un menu de première classe et c'est grâce au joystick que tu vas officier. En général, c'est sous les ordres d'un adjudant que se déroule ce genre d'épreuve. Je ne nommerai personne dans ce rôle... D'ailleurs, ce jeu se passe chez les marins et j'en ai pas dans mes relations quoique, en cherchant un peu... Oh, puis non ! D'ailleurs, qu'est-ce que ça peut vous faire, vous ne le connaissez pas !

"8 z'épreuves vous attendent mes gaillards ! En colonne par 2 ! C'est parti !"

Première épreuve : course d'obstacles. Pas trop essoufflés ? Epreuve de tir. On enchaîne sur du canoë. Puis tir. Puis bras de fer... J'arrête ! Il y a une fin à tout et sachez que, pour passer à l'épreuve suivante, il faut avoir réussi la précédente. Les points de bonus accumulés sont reportés d'une épreuve sur l'autre. Génial, non ? Si après ça, vous ne vous sentez pas l'âme d'un Rambo...●

*Testé sur C64*

Arcade/Sport

## Fiche technique

Encore un jeu briseur de joysticks. Z'avez intérêt à en choisir un qui soit résistant. Bon, à part ça : graphismes soignés, on peut le dire. Animations réussies : il faudrait être de mauvaise foi pour prétendre le contraire. Une musique très "musique de film à la gloire de l'US army" résonne pendant toutes les épreuves. C'est beau... ça arrachera des larmes aux nostalgiques. On peut jouer à 2 (c'est plus marrant et... les revendeurs de joysticks sont 2 fois plus contents) ou contre l'ordinateur.

A notre avis (mais y'a pas de militaires chez nous), certaines épreuves sont trop difficiles. Seul le personnel féminin qualifié (j'ai nommé Catherine, Rédactrice en Chef d'Amstar) semble vaincre avec gloire (je n'ai pas dit sans péril) surtout depuis qu'on lui a appris à donner des coups de poings (pouces en dedans, SVP !). Il est vrai que la version Amstrad semble plus facile. A réserver à ceux qui aiment martyriser leurs joysticks. Les passionnés finiront peut-être par s'engager !

# INSPECTOR GADGET

Aventure / Arcade

Inspecteur ! Venez voir ! Une dépêche vient de nous parvenir. Elle concerne d'étranges incidents qui viennent de se produire à l'International Circus. Tenez, lisez.
- Bizarre, bizarre... Je vais y aller moi-même : avec mes lunettes, mon chapeau et mon imperméable, personne ne pensera que je suis un policier. Ils doivent me prendre pour un quidam.
En fin d'après-midi, autour du chapiteau...
"Il ne me reste que treize minutes avant le début du spectacle. Après, il sera trop tard et mon enquête sera perdue.
Heureusement, j'ai retrouvé mon bras élastique et ma jambe télescopique, cela me permet de grimper sur les trapèzes qui dominent le chapiteau. Peut-être de là-haut, pourrai-je retrouver mes autres gadgets ? Ils m'ont été dérobés dès mon arrivée, aussi je perds une partie de ma célèbre efficacité. Plus de patins à roulettes à réactions, plus d'imperméable parachute, plus de chapeau boxeur... Plus rien... Et je ne sais pas encore les causes de tous ces incidents qui ont troublé depuis quelques jours la paix de la petite troupe du cirque...
S'il vous plaît, aidez-moi ! Je vais être déshonoré si je reviens bredouille à Scotland Yard (quai des Orfèvres londonien...).
Mais faites donc un peu attention ! Vous allez me faire croquer tout cru par ce vieux lion ou me faire rencontrer l'horrible femme à barbe ! ●

*Testé sur C64*









## Fiche technique

Les graphismes et la musique sont très fidèles au célèbre dessin animé, les gadgets tout aussi rebondissants et efficaces mais très difficiles à retrouver. Un véritable parcours du combattant pour le brave inspecteur entre les otaries, les lions, les haltères, les tremplins, les monocyclettes (si, vous savez les vélos à une roue !), il lui faut une bonne dose de tactique...
A vous de la lui donner en le dirigeant correctement sous ce chapiteau. On y jouera seul, par séquences d'un quart d'heure puisque telle est la durée d'une partie. Il faudra donc prévoir pas mal de temps pour mener à bien cette aventure que l'on guidera soit au joystick, soit au clavier. Un logiciel pas trop fatigant que l'on ressortira de temps en temps, histoire d'exploiter un peu la multitude de gadgets tous plus stupides les uns que les autres...

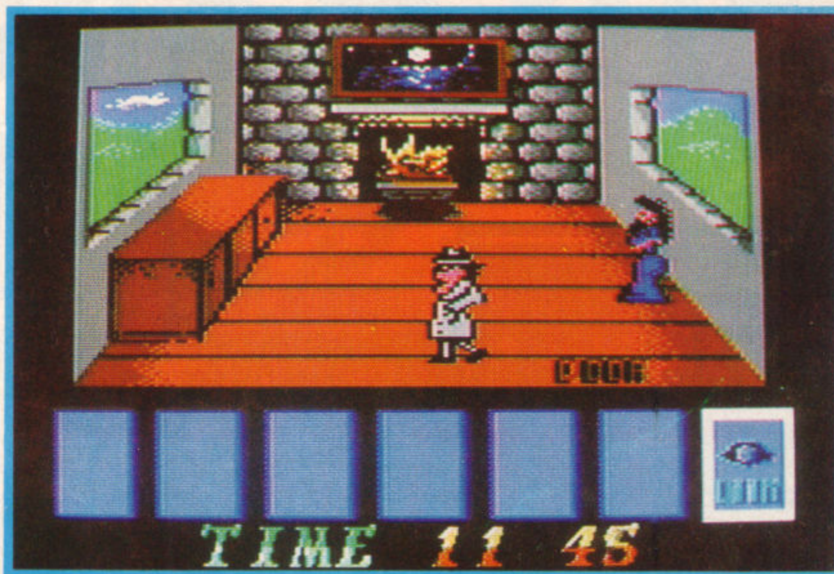
# BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

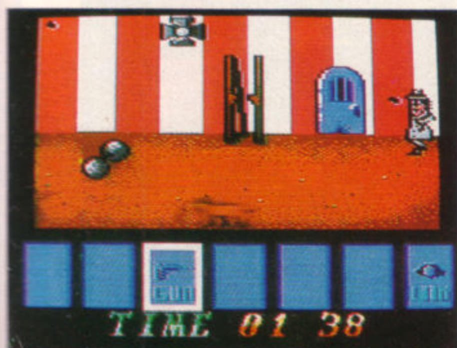
*Aventure/Arcade*

Au 221B Baker Street vivent les deux plus fameux détectives de l'histoire : au rez-de-chaussée, le dénommé Sherlock Holmes ; au sous-sol, le super agent du royaume des souris, j'ai nommé Basile.
Sherlock Holmes étant en voyage quelque part dans un vieux manoir écossais, suivons aujourd'hui l'enquête de Basile.
Il est midi lorsque notre détective est avisé de l'enlèvement du Dr Dawson, son ami, par les complices du cruel Ratigan. Sept cents kilos de fromage et cent-vingts pots de confitures ; tel est le montant de la rançon demandée par les kidnappeurs.
Aussitôt averti, Basile revêt son manteau écossais, son chapeau, vérifie que sa loupe (instrument de travail indispensable à tout bon détective) est bien au fond de sa poche droite et se dirige vers les égouts de la capitale. Il pense, en effet, y découvrir de nombreux indices quant à la prison secrète du sanglant Ratigan.
L'ultimatum posé par les auteurs de l'enlèvement expire dans quelques heures, il va falloir faire très vite pour réunir tous les indices susceptibles de mener notre vaillant privé jusqu'à son ami Dawson.
Basile va devoir se mêler à la pègre des rongeurs afin de glaner çà et là des informations utiles. Mais un détective avisé sait être méfiant, c'est pourquoi Basile se doute que cette canaille de Ratigan a semé sur son chemin une multitude de faux indices afin de brouiller les pistes.
Mais comment détecter les véritables éléments indispensables à l'enquête ? Comment éviter les pièges à souris tendus au hasard d'une gouttière, derrière un fût d'alcool ?...
Venez avec moi, nous allons aider notre super détective afin de libérer Dawson. Elémentaire, non ?

*Testé sur **C64***






## Fiche technique

Un détective ne doit jamais se faire repérer lors d'une enquête, c'est pourquoi il ressemble à s'y méprendre aux autres occupants des lieux. Sa taille plus importante vous aidera toutefois à l'identifier. Guidez-le à travers de nombreux tableaux, aidez-le à retrouver des indices en les inspectant à l'aide de la loupe, recueillez-les dans l'une de vos cinq poches et n'oubliez pas de surveiller l'horloge à votre gauche. Le graphisme est un peu tristounet, les animations très simples, la partie se joue sans musique et sans bruit sauf à la fin où une alarme vous signale l'expiration de l'ultimatum. Le logiciel ne semble pas à la hauteur du C64, en revanche, l'aventure est sympathique et le joueur devra faire preuve de ruse et de rapidité. Basile est un jeu un peu décevant quant à sa réalisation mais qu'il convient de posséder dans sa collection d'adaptations de dessins animés afin d'y jouer de temps à autre.

# MEWILO







J'ai eu le culot de demander à mon patron de m'envoyer à la Martinique, faire un reportage sur Mewilo. Résultat, à peine entré dans son bureau, il me faisait toucher au dernier gadget qu'il avait reçu pour un banc d'essai : une machine à remonter le temps. Aïe, me voilà en mai 1902, très exactement 50 ans avant ma naissance (eh, oui mesdemoiselles, mesdames, vous avez affaire à un beau mec de 35 balais...). Mes pouvoirs paranormaux ont été décuplés et c'est sous l'aspect d'un colibri que j'arrive sur l'Ile aux Fleurs.
La Martinique m'accueille avec ses couleurs chatoyantes et sa musique. Mon rôle est d'élucider une étrange affaire de zombie qui hanterait l'une des chambres de la maison des Hubert-Destouches.
Voletant de-ci, de-là, butinant de fleur en fleur (c'est joli, non ?) je recueille de nombreux indices qui doivent me permettre d'y voir plus clair. Parnasse, Petite Savane et ses dangers, St Pierre, autant de lieux qu'il me faut visiter. C'est mieux que par le club Med !
Je dois vous avouer qu'au début, j'ai eu quelque mal à comprendre certains termes du vocabulaire des gens d'ici. Maintenant, ça baigne et je me délecte à la vue des hibiscus en fleurs.
Hanté par mon travail, je me souviens de ce jour où, assoupi sous un "arbre du voyageur", je voyais dans un rêve étrange mon patron avec un "collier-chou", exécuter une "laghia". Soudain, il s'approche d'un "mancenillier" pour en cueillir le fruit. Ne fais pas ça, lui dis-je ! Me voici réveillé : un "anoli" passe sur mon bureau. Seraient-ce les effets du "décollage" de ce matin ? Non, car mordu par un "trigonocéphale", me voilà transformé en "soukougnan".●

*Testé sur ATARI ST*

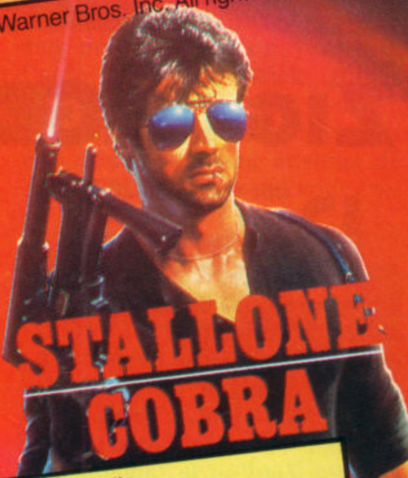


## Fiche technique

L'aventure avec l'exotisme en plus. Mewilo nous offre un voyage en Martinique des plus réussis. L'enquête à mener s'avère intéressante et permet de découvrir l'univers antillais. Les auteurs se sont attachés à donner des références historiques précises.
Côté graphismes, le travail a été soigné et la présentation de cette énigme fait penser à un film.
L'écran est partagé en 3 : une fenêtre principale présente le décor. Au-dessus, apparaissent les textes ou les indices fournis par les personnages interrogés. A droite, le score et les objets que vous possédez.
Nous aurions cependant aimé davantage de musique.
Le joueur aura tout intérêt à se munir d'un bon dictionnaire ou... d'une sacrée dose de patience, pour répondre aux questions qui lui seront posées. Gageons que, après ces épreuves, les Antilles n'auront plus de secrets pour lui. Sérieux avantage si vous envisagez d'y aller en touriste !



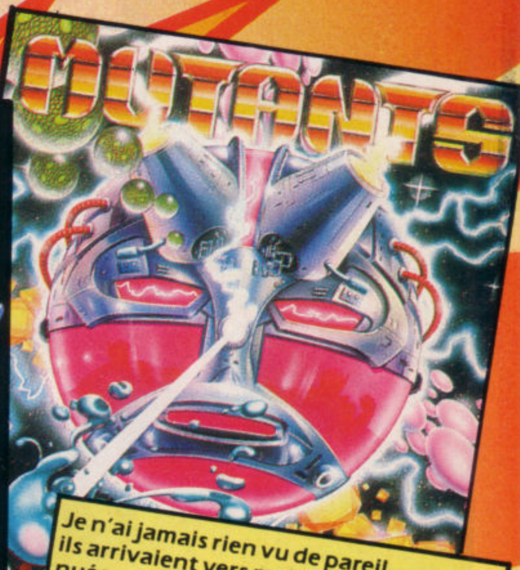
# OCEAN'S ALL STAR HITS N.2




Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la ''Brigade Zombie'' et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du ''Balafreur nocturne.''
Le Cobra a l'action.




HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique — Action en 3 D.




Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!






ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hélicoptères. Mais de toutes facons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.




Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.




L'enfer sur l'autoroute arcade action armee




**Ensemble de six jeux accessible à votre ''budget argent de poche''**


C DE MOUSQUETTE,
740 CHATEAUNEUF DE GRASSE,
L: 93 42 7145.




# ZIG-ZAG

Arcade

Pour vous l'an 2000 c'est quoi ?
Des humains assistés de robots ? Plus besoin de nourriture, juste quelques pilules de temps en temps ? Un ordinateur à la place du cœur ? Une pompe refoulante au niveau des idées ? (cf. H.F. Thiefaine...) Erreur ! Allumez votre micro, chargez Zig-Zag le fameux programme à voyager dans le futur et vous verrez que l'an 2000 ne sera pas si sombre que ça...
Vous êtes dans la douzième dimension, vous devez faire preuve de finesse d'esprit et d'habileté afin d'obtenir votre examen de pilote stellaire. Ben quoi ? Y'en a bien qui pilotent des avions, pourquoi pas des engins ultra sophistiqués comme celui de Zig-Zag ? Bon évidemment si vous pilotez un avion aussi bien que moi je dirige cet engin bizarre du début du troisième millénaire, je comprends qu'il y ait des catastrophes aériennes...
J'ai intérêt à m'entraîner sur mon micro avant l'an 2000 parce que, si d'ici là je ne fais pas de progrès en pilotage, je vous jure que je mourrai jeune... Ben oui, 35 ans en l'an 2000, c'est tout jeune...



Enfin, pour moi, la douzième dimension ça m'a donné des hématomes. A force de se cogner tantôt à gauche, tantôt devant, mon engin stellaire commence à battre de l'aile... (pour un véhicule volant, j'vous jure que c'est gênant...).
Bon, un peu de sérieux. A vous de passer l'examen, moi je suis déjà recalée depuis le début... Vous êtes prêt ? Alors, on y va ! A l'aide de votre joystick, guidez votre engin à travers ces couloirs dallés qui vous mèneront, si vous êtes doués, aux huit cristaux de Zog. Ainsi vous pourrez vous évader vers la treizième dimension et changer le cours de votre futur. Bon, moi je vous laisse vous entraîner. Je vais partir faire un petit voyage à bord de l'avion qui va décoller sur notre Amiga...




### Fiche technique

Une multitude de tableaux pour ce voyage dans la 12e dimension. Commandez votre véhicule à l'aide du joystick, percutez les volumes triangulaires afin de changer de direction, passez sur les taches dessinées au sol, elles vous ouvriront d'autres routes stellaires. Le décor ressemble à celui de Red L.E.D. (cf. Arcades n° 3), les déplacements sont sujets à des rebonds contre les parois. La musique d'intro est un mélange de musique électronique et de thème des séries policières américaines. Zig-Zag est un jeu bien divertissant à posséder si vous aimez l'arcade.

*Testé sur **C64***

# PLASMATRON

Arcade/Espace

Ford savait qu'il n'en reviendrait pas, Ford savait qu'il avait signé un contrat avec la mort, avec sa mort. Il devait quitter la Terre pour une mission de reconnaissance à bord du Plasmatron. Le Plasmatron, c'était un de ces véhicules spatiaux que l'on voit souvent sur les écrans des machines d'arcade. Oh, il n'avait rien de bien extraordinaire ce vaisseau mais c'était le plus adapté à la mission du capitaine. Son but : Loughton 2 et surtout l'identification des extraterrestres.
Une mission bien ordinaire mais qui serait la dernière pour Ford. Bien sûr, avant de périr, il aurait la chance de voir des territoires que nul n'avait jamais vus, que nul n'avait jamais imaginés. Ford avait choisi : l'aventure avec la mort au bout, plutôt que vivre comme tous ses amis, dans la monotonie d'une existence terrienne.

*Testé sur **C64***



PLASMATRON

### Fiche technique

Pas mal le graphisme avec ses paysages de désolation. La ville bombardée brûle encore et les dernières explosions expédient vers le ciel des nuages de fumée. Côté son, une musique d'intro, des bruitages de tirs et autres explosions accompagnent l'action. La progression est assez difficile ce qui garantit un certain intérêt au jeu car l'on s'efforcera, c'est bien connu, de dépasser les high scores !





# STAR TREK

*Aventure/Espace*

Voyager à bord de l'USS Enterprise et prendre toutes les décisions qui s'imposent, voilà qui n'est pas une mince affaire ! Et pourtant, on vous offre aujourd'hui, la possibilité de vivre les aventures de l'équipage du vaisseau intergalactique.

L'aventure qui vous est proposée est inédite : elle n'est extraite d'aucun film ou épisode des séries TV. Une sorte de triangle des Bermudes s'est créé dans l'univers : de nombreux vaisseaux y ont disparu et il faut en connaître la raison.

Première mise en garde : ne vous lancez pas dans l'achat de ce logiciel si le monde de Star Trek vous est inconnu. Sauf... sauf si vous ne voulez pas manquer ce logiciel, exceptionnel tant par la variété des situations, ou par le monde gigantesque qu'il vous propose d'explorer (ce qui garantit des mois de plaisir) que pour son aspect tech-

## Fiche technique

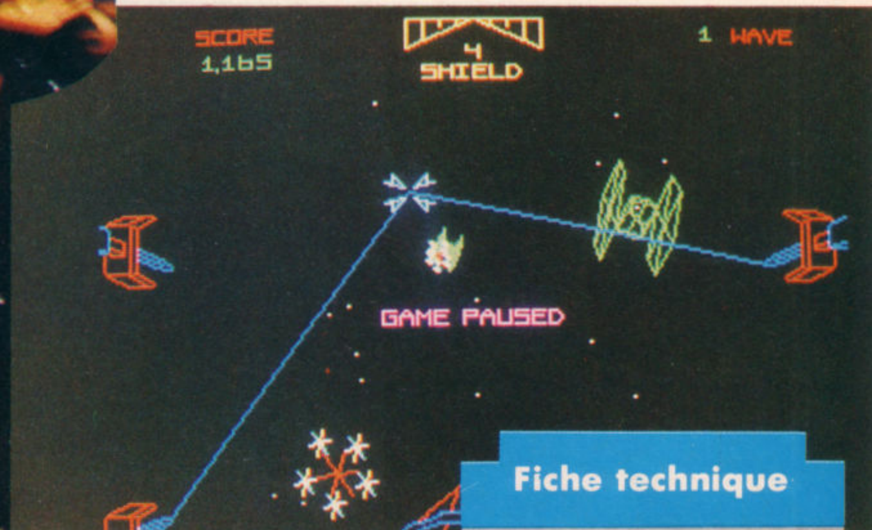
C'est certainement l'une des plus belles réalisations que nous ayons pu tester à ce jour sur ST. Star Trek est un monument qui regroupe, richesse de situations, graphismes splendides et effets sonores en tous genres. Dès le début, les programmeurs ont voulu nous épater avec une courte musique et des voix digitalisées. L'écran est ensuite partagé en 8 fenêtres. La plus grande constitue l'écran principal. Les 7 autres, sont, comme des icônes, des zones que l'on peut cliquer pour sélectionner un poste dans le vaisseau.

Remarquables, les visages des 7 membres d'équipage sont digitalisés. Dans certaines situations, ils parlent.

Lorsqu'on choisit l'un d'eux, on accède aux différentes fonctions du poste d'équipage. Tous ces choix se font, bien entendu, à la souris.

L'aventure en cours peut être sauvegardée, ce qui est indispensable. Star Trek est un jeu à ne pas mettre entre toutes les mains. Un public averti ne regrettera pas son achat car tout l'intérêt du jeu réside dans la richesse des situations qu'il propose ce qui lui garantit une longue durée de vie.






F. SOLONS

nique remarquable. Parmi les nombreuses planètes à explorer il y en a certaines où vous trouverez des objets qu'il faudra ramener : ils seront peut-être indispensables pour la suite de votre mission. Lors de ces voyages, il n'est pas exclu de tomber sur des forces ennemies qu'il faudra combattre. Chekov en fera son affaire, c'est le spécialiste de l'armement. A l'issue de ces rencontres, l'Enterprise aura peut-être souffert : Spack vous renseignera sur l'état du vaisseau. Quant à l'état de santé de l'équipage, c'est Mc Coy qui vous le donnera. Chacun des 7 membres a un rôle bien défini, qu'il faut connaître absolument pour agir vite.
Nos seuls reproches sont liés à sa richesse : il n'est pas à la portée d'un joueur débutant. Il faut, dans un premier temps, maîtriser toutes les ressources du vaisseau (ce qui passe par la lecture d'un manuel, en anglais, assez copieux). Dans un second temps, il faut prévoir suffisamment de temps avant de s'aventurer dans un voyage. Enfin, répétons-le, il faut connaître l'univers de Star Trek...

*Testé sur* ***ATARI ST***



# STAR WARS

Arcade

Luke Skywalker, votre mission aujourd'hui consiste à anéantir l'étoile de la mort. A bord du X-Fighter vous devrez affronter les vagues successives de Tie-Fighters, survivre aux attaques de rayons laser qui surgissent des tours bâties sur l'étoile de la mort et enfin, plonger dans les tranchées qui aboutissent au port de lancement.
Des boucliers de protection constituent la seule défense de votre vaisseau. Ils seront détruits par les missiles et les collisions. Ménagez-les si vous voulez mener à bien votre mission.

*Testé sur* ***ATARI ST***

## Fiche technique

Issu du célèbre film et dérivé du jeu d'arcade de Atari Games, Star Wars est prévu pour un seul joueur équipé d'un joystick (ou du clavier). Rapide, il l'est ; trop peut-être, à l'image du jeu de café. L'avantage est que, cette fois, vous n'aurez pas besoin de remettre 5 balles ! Le joueur éprouvera, au début, bien des difficultés pour parvenir au terme du voyage, même s'il choisit le 1er niveau (il y en a 3...), ce qui risque de le rebuter. Abandonner serait dommage car le jeu est beau (graphismes vectoriels très colorés et bien animés) et mérite qu'on persévère. L'introduction des noms au tableau des scores est assez irritante : on distingue les lettres au moyen d'un curseur commandé par le joystick mais il se déplace un peu trop vite... Les bruitages sont réussis, tout comme la musique d'intro, mais là on peut toujours s'offrir le disque de la bande originale !






F. SOLONS

# SPACE RANGER

Arcade

Une catastrophe écologique se prépare, liée à l'invasion par les Morgdanians des planètes de Beta-Gruxian. Ton rôle sera de limiter la capture et la mise en esclavage des espèces animales vivant sur ces planètes. Hélas, ne crois pas que cette mission sera facile car les Morgdanians ont déjà asservi certaines espèces avec lesquelles ils capturent les autres animaux, pour la plupart sans défense. Equipé d'un scaphandre qui te protège et te propulse, tu






vas devoir combattre des abeilles géantes, des dinosaures ailés et autres rhinocéros ou grenouilles mutantes qui ont été acquises à la cause Morgdanienne. Ce faisant, tu devras également protéger les espèces menacées et le tout dans des conditions climatiques extrêmes. N'oublie pas d'utiliser au mieux ton radar pour repérer la position du vaisseau Morgdanien vers lequel sont rabattues ces pauvres créatures. Bon chance, Space Ranger !

*Testé sur* ***AMIGA***

## Fiche technique

Les jeux d'arcade ne sont pas très nombreux sur Amiga. Celui-ci est bâti sur un scénario original inspiré d'un classique "defender" mais pourvu de bons atouts. Le graphisme a été soigné, tant dans le choix des couleurs que dans la forme, parfois étrange, des créatures. L'animation est une réussite, avec un scrolling sur 3 plans. Pour le plaisir des oreilles, une musique accompagne tout le jeu, et des bruitages évoquent le cri des oiseaux et le grognement des animaux. Ajoutons à cela une progressivité dans les niveaux, faisant appel à 3 décors différents.

Une seule ombre à ce beau tableau : nous n'avons pas bien compris comment il était possible de mettre à l'abri les créatures menacées. Tout ce que nous ayons pu faire c'est retarder leur capture. Un jeu assez attachant !

# ALIEN STRIKE

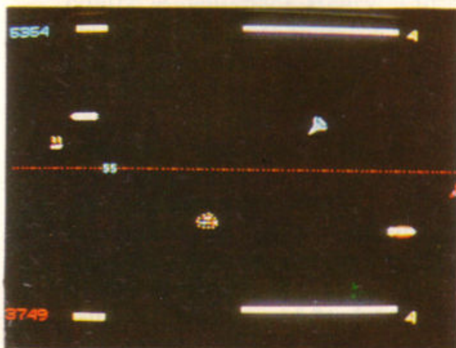
Arcade

Les Aliens ont décidé de conquérir la Terre. Ils auraient très bien pu tout raser en la bombardant à la bombe H, il n'y aurait plus eu aucune résistance mais ils auraient dû patienter quelques siècles avant que les radiations retombent et qu'ils puissent y poser le pied. Evidemment, l'avantage c'est que le jeu n'aurait plus eu de raison d'exister.
Hélas, ce n'est pas le cas : pour ne pas abimer un seul centimètre carré de notre bonne vieille terre, ils organisent un duel à armes égales dans la stratosphère, avec comme mise, la planète !
Bien sûr, c'est vous qui avez été désigné comme pilote pour combattre les envahisseurs.
L'auteur a dû passer de nombreuses nuits blanches à trouver un scénario aussi fouillé, et encore plus longtemps à écrire le programme. Espérons que ça l'ait dégoûté de l'informatique à tout jamais ; au moins, il ne sortira plus d'horreur pareille sur Amiga

*Testé sur AMIGA*

## Fiche technique

Le seul intérêt du jeu réside dans la superbe musique de présentation digitalisée. Après ? Eh bien, vous n'avez plus qu'à jeter votre disquette à la poubelle, le reste étant innommable : des graphismes minuscules, un bruitage très en rapport avec la situation dans laquelle vous êtes puisque vous aurez droit à des coups de klaxon dans l'espace ! Ça ne vous suffit pas ? Continuons : le décor très dépouillé se limite à une simple ligne rouge et pour couronner le tout, un vaisseau impossible à maîtriser. On trouve une "qualité" égale dans le domaine public, le prix en moins !







# SALAMANDER

Arcade/Espace

Ma parole, mais je rêve ! C'est Némésis sur Spectrum ! Non, je dois me tromper... Allez, je vais essayer d'y jouer. Là, je pourrai me rendre compte si la ressemblance est uniquement visuelle ou si... Je viens d'augmenter le volume du moniteur, hélas mon rêve de tout à l'heure vient de s'envoler en fumée. La réplique de Némésis a oublié la musique, ou plutôt l'a transformée en un son que l'on aime bien : celui de la roulette du dentiste, si si, j'vous jure. Bon cette fois, je joue. Oh la la ! Quelle lenteur... On ne risque pas d'attraper des crampes au poignet au moins. Tiens, des possibilités de tirer dans toutes les directions, un laser... Ça me rappelle quelque chose. Et ces ennemis qui avancent en colonne comme dans... Je ne dis pas le nom parce que vous allez me dire que je teste Salamander et non pas un autre jeu du même éditeur... Oh, mais c'est de plus en plus ressemblant, voilà maintenant que mon vaisseau pénètre dans un immense tube habité par des aliens en tout genre. En ressortirai-je vivant ? A vous de m'y aider.

*Testé sur SPECTRUM*

## Fiche technique

Que dire si ce n'est que Salamander est la réplique quasi exacte de Némésis ?
En passant sur Spectrum, elle a toutefois perdu sa musique et sa rapidité mais le climat est le même, la réalisation graphique est assez réussie, l'animation semblable à celle de Némésis.
Un bon programme pour Spectrum dans lequel vous chercherez à dépasser vos propres scores pour découvrir encore d'autres tableaux, dommage que ça ne soit pas un tantinet plus rapide.

# PHOENIX

Arcade/Espace

Désespérément minables, nous sommes désespérément minables ! Une demi-heure que nous essayons en vain de faire avancer le Phoenix sans qu'il se crashe au bout de trois secondes de jeu ! Et cette phrase qui réapparaît sans cesse : "Désespérément minables !"

Aïe, aïe, aïe ! Nous avions beau relire le manuel dans tous les sens (Ben oui ! Vous n'avez pas lu Gargantua ? Ce brave géant apprenait ses livres de latin à l'endroit et à l'envers, en commençant par la fin... Alors nous, nous avons essayé d'en faire autant avec le manuel. OK ?)
Nous avions beau relire le manuel dans tous les sens, disais-je, pas moyen de faire avancer notre super engin spatial. Et pour cause... Nous cherchions les dalles bleues, censées représenter notre trajectoire idéale, sur les petits écrans de bord, alors qu'il s'agissait tout simplement de les suivre sur l'écran central... Riez, je voudrais vous y voir, perdu en pleine voie sidérale Canopus Sirius...
Heureusement, Olivier (pour ceux qui ne le connaissent pas encore, je vous le présente : c'est le rédacteur en chef de CPC) a eu une idée de génie. (Là, je vois déjà ses che- ▶









# SIDE ARMS

Arcade

Depuis quinze ans, tout le monde en parlait, certes sans trop y croire mais tout de même...
On les appelait les martiens puis les extraterrestres. On pensait qu'ils viendraient nous envahir en l'an 2000. Cela nous laissait encore un peu de temps. Nous pourrions encore profiter de la vie pendant les douze années qui nous restaient avant le changement de

villes enfler sous le bureau...). Olivier a donc pensé passer au-dessus de ce que l'on croyait être des ennemis. C'est en ces termes très scientifiques qu'il s'est exprimé : ''Ben y'a qu'à foncer sur le trucs bleus, au moins on saura comment on a été détruit.''
Miracle ! Le Phoenix avançait, sans se faire détruire, il lui arrivait même de se constituer des réserves d'énergie en fonçant sur les ennemis rouges.
Nos fameux ennemis n'étaient autres que la matérialisation de notre trajectoire idéale... Fallait y penser ! Encore une fois : Merci Olivier !
C'est alors que la rédaction au grand complet s'est réunie pour le grand voyage intersidéral. Oh là, là ! Il ne fallait pas avoir le mal de mer... Hélas, le voyage s'acheva par la destruction du Phoenix ! De toute façon, c'était l'heure de la pause café alors...

*Testé sur ST*




## Fiche technique

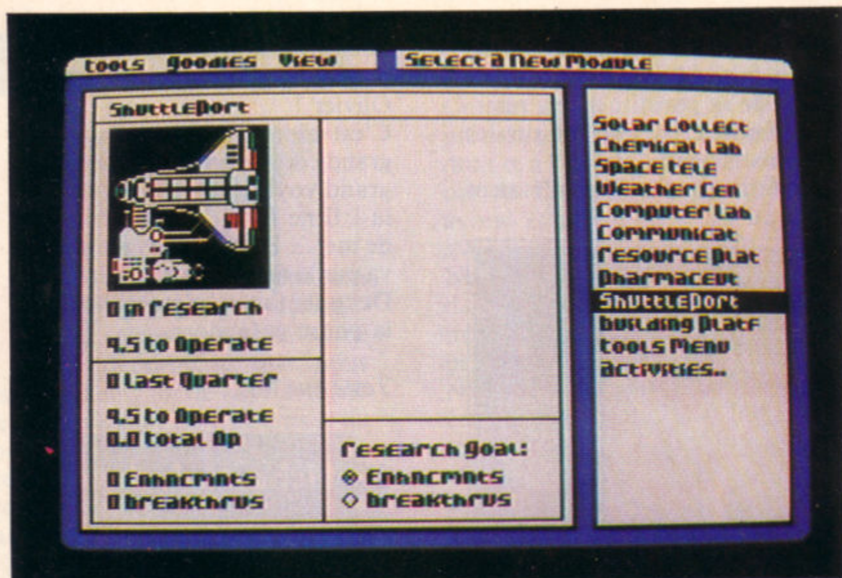
Voyager dans un vaisseau spatial au superbe tableau de bord : c'est possible avec Phoenix. En revanche, ce qui défile à l'écran est un véritable graphisme ''fil de fer''. Nous ne parlerons pas de musique. Nous n'en avons pas entendu. Pourtant lors du générique, elle est citée avec un auteur. Bizarre ! Peut-être aurait-il fallu continuer le voyage ?
L'animation est très rapide et de ce fait devrait satisfaire les amateurs les plus exigeants. Par contre, ceci apparaîtra comme un défaut pour tous les autres car la progression s'avère très difficile et il faudra de l'entraînement pour occuper une place honorable au tableau des scores.

millénaire. Hélas, c'est au moment où l'on s'y attendait le moins qu'ils sont arrivés. Nous préparions les fêtes de fin d'année. Chacun léchait les vitrines illuminées avec envie. La ville était superbe avec ses rues enguirlandées, ses promeneurs, ses carrioles de la saint-Nicolas. Tout à coup, un grand frisson a saisi toute la population. Les lumières se sont éteintes, les toits de certains immeubles se sont effondrés. C'est alors qu'ils ont percé le ciel de leurs tenailles rotatives. Vite il fallait se mettre au travail, abriter la population tandis que les plus habiles tireurs partaient de leur propre chef à la défense du territoire. C'est ainsi que j'ai rencontré le lieutenant Henry. Lui, était un des meilleurs tireurs de la région. Nous avons décidé d'unir nos forces lui et moi (moi, c'est Sanders. Je suis sergent).
Heureusement, grâce à notre excellente maîtrise des armes nous pouvons rapidement avoir accès aux stocks de munitions et obtenir ainsi des armes de plus en plus performantes.
Ah ! J'oubliais... Les tenailles rotatives ne sont pas des martiens mais des habitants de Bozon. Ils sont terribles. Mais nous devons les détruire un par un, n'en laisser aucun s'échapper du filet et surtout, surtout mettre à mort la dernière vague : Le Mobil Armour Sentinel.
A nous de jouer maintenant, souhaitez-nous bonne chance, nous en aurons bien besoin

*Testé sur C64*

## Fiche technique

Les adaptations de jeux d'arcade sont souvent décevantes lorsqu'elles nous arrivent sur micro. Pourtant, il en est parfois d'excellentes. Celles-ci n'ont perdu aucunes de leurs valeurs lors de la conversion, il arrive même qu'elles en deviennent plus agréables. C'est sans doute le cas de cette nouveauté : Side Arms. Choisissez votre niveau de difficulté pour partir à la destruction des envoyés de Bozon. Survolez votre ville à l'architecture ultramoderne puis le fleuve qui vous sépare de la plaine des pyramides. Cette attaque se déroulera de nuit bien entendu, ce qui permet d'exploiter au maximum la variété de couleurs du C64. Les graphismes et l'animation sont ceux d'un bon jeu d'arcade. Une musique de fond accompagne les bruits de tir incessants. La possibilité de jouer à deux simultanément confère au jeu un intérêt supplémentaire. Juste un conseil : gardez Side Arms près du micro...




# EoS

## Simulation spatiale

Toi qui nous lis, tu seras peut-être dans 15 ou 20 ans, responsable d'un programme spatial. Imagine un peu que te soit confié un projet de cette envergure : développer, construire, mettre en place une station orbitale qui pourra servir de base avancée à toutes sortes d'activités telles que le commerce, la recherche, les télécommunications, la défense... La tâche te semble insurmontable ? Et pourtant... Si tu as 15 ans aujourd'hui, que tu bosses bien, que les maths, la physique, les nouvelles technologies t'attirent, qui te dit qu'un jour...

En attendant, tu peux toujours t'entraîner ou simplement rêver et devenir, grâce à ton ordinateur, le gestionnaire d'un tel projet. Ne crois pas que cela soit facile : il te faudra du temps pour comprendre tous les mécanismes d'une entreprise de cette envergure.

Plusieurs missions spécifiques pourront te tenter : recherche sur la vie, exploration de l'espace. A chaque fois, il faudra que tu te donnes les moyens de les mener à bien en portant l'effort sur la conception des stations, le lancement de sondes, etc. Des missions types sont intégrées dans le logiciel mais tu pourras en définir d'autres. Une aventure technologique indiscutable...

*Testé sur C64*

### Fiche technique

EOS pour Earth Orbit Stations est à réserver aux passionnés de simulation d'entreprise. Ici, l'entreprise est un peu spéciale mais le principe est le même. Il faut savoir gérer ses ressources et son budget. C'est un jeu dont la durée de vie peut être longue si l'on se passionne pour le sujet et les esprits imaginatifs pourront créer toutes sortes de missions.

L'aspect graphique d'un tel jeu a assez peu d'importance. Néanmoins, il n'a pas été trop négligé. Tout l'ensemble se commande à partir de menus successifs, sur un écran divisé en 3 fenêtres. Peu d'effets sonores (là encore, c'est inutile !) mis à part la musique de présentation.

Le manuel, en anglais dans la version testée, est complet et permet de comprendre les rôles respectifs de chaque menu : il faudra prendre soin de le lire avant de s'aventurer plus loin dans le jeu.



# Nemesis 2

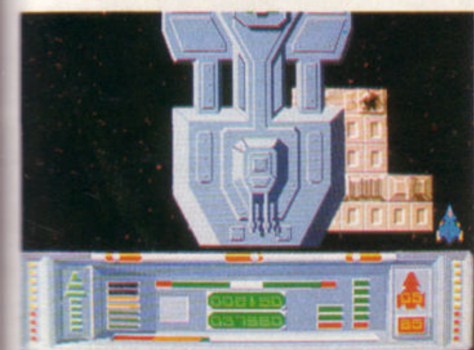
## Arcade

Suite du feuilleton. Vous avez aimé Nemesis ? OK, alors asseyez-vous aux commandes de ce vaisseau que vous aimez tant (ben quoi, vous l'aimez puisque vous avez acheté la suite !) et en route ! Ennemi n° 1 : le Dr Venom, bien sûr. Souvenez-vous : il a tenté un coup d'état. Exilé sur la planète Sard, il s'en est évadé et, malgré des recherches poussées, est resté introuvable. Toutes les communications avec les 7 planètes de Nemesis sont maintenant interrompues. Nul doute, c'est l'œuvre du triste Venom. A vous de le retrouver capitaine James Burton, aux commandes du Métalion, le chasseur intergalactique. Vous ne devez pas rater votre mission : Venom a envahi Nemesis et c'est vous qui allez la reconquérir. Exécution !

*Testé sur MSX*







## Fiche technique

Rapide, beaucoup plus rapide que le premier. Nemesis 2 est doté d'un bon graphisme et son niveau de difficulté devrait en tenir plus d'un en haleine. Seuls les champions progresseront vite. Pour les autres, l'épreuve sera dure. Commentaire de Gérard, notre célèbre commercial : "Bon, vous n'avez pas autre chose pour attraper des crampes au poignet ?".
Et aux oreilles Gérard, t'as pas des crampes ? T'as pas remarqué la musique géniale, d'enfer (ceux qui ajoutent Rocheraut dehors !) qui transforme radicalement le MSX ? Tout le secret est dans la cartouche. Les ingénieurs de Konami ont développé un nouveau circuit qui décuple les possibilités sonores des MSX. Rien que pour cela, on ne peut pas rater Nemesis 2.



# INSANITY FIGHT

Arcade

Combattants de l'espace, bonjour ! Pilotes du futur, guerriers surentraînés, coiffez vos casques, branchez l'oxygène sur plein riche et tenez-vous prêts pour le décollage. L'espace et ses pièges vous attendent. Les vaisseaux ennemis ne vous feront pas de cadeau, ni les bases dotées de canons au tir d'une précision impitoyable et de détecteurs de passage déclenchant des armes mortelles. Fort heureusement, votre chasseur est hyper-sophistiqué, rapide à souhait, capable de changements de directions éclairs. Une machine de guerre du troisième millénaire, faite pour vaincre. Saurez-vous la piloter ?

*Testé sur **AMIGA***

## Fiche technique

Si vous avez aimé Goldrunner, vous apprécierez certainement Insanity Fight. Les scrollings rapides, multidirectionnels du premier, ont laissé la place à des mouvements qui donnent au joueur davantage de chances de progresser. N'en concluez pas pour autant qu'il est lent ! Les graphismes et les couleurs sont sensas. Les sons étourdissants. L'accueil se fait sur un dialogue de voix synthétisées. Un jeu d'arcade réussi qui détent et séduit ! Seul point négatif : l'exemplaire testé semblait affecté d'un bug ! En attendant trop longtemps entre chaque partie, le jeu reste "coincé" sur la page écran... Dommage !



UBI Soft

**ALBUM UBI**

5 super productions UBI SOFT pour votre Amstrad

5 jeux cassette . . 189 F
5 jeux disc . . . . . . 229 F




**V 2**

Une fantastique histoire d'espionnage

Amstrad disc . . . . 180 F

BIL

L'ALBUM U

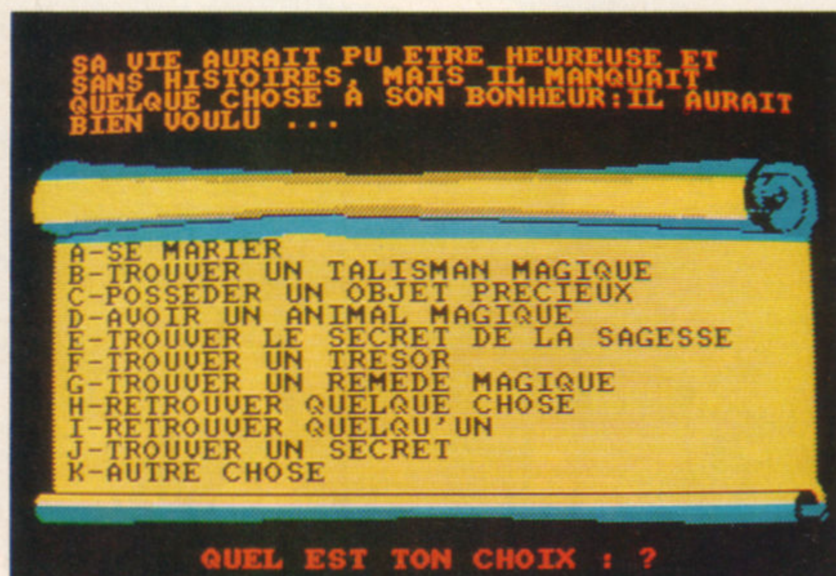
V 2

fnac

DISPONIBLES DANS MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC

# IL ETAIT UNE FOIS

*Logiciel éducatif*




*Testé sur TO9*



Il était une fois un vieux soldat dont la femme mit au monde un fils que l'on appela Arkadia. Le jour de sa naissance, on lui prédit que cet enfant ferait un jour un grand voyage...
J'avais retrouvé ce bout de parchemin dans la malle de Grand-Maman, au fond du grenier. Il s'agissait sans doute d'un conte qu'elle tenait de son grand oncle, un célèbre conteur. Hélas, le parchemin était déchiré et la fin du conte avait disparu. Dans la malle se trouvaient un porte plume et une petite fiole d'encre violette. Armée de ces précieux instruments, je décidai de continuer le conte. Mon esprit vagabonda alors à travers monts et vallées, au milieu de forêts habitées par d'étranges individus. Mon héros y rencontra l'amitié, ce n'était ni un renard, ni un petit prince mais un ami tout simplement. Après moult périls, Arkadia revint au pays natal et raconta son histoire ●

## Fiche technique

Il était une fois... C'est ainsi que l'on commence traditionnellement un conte et c'est dans cette optique qu'à été conçu ce logiciel destiné aux 8-14 ans. Ecrire un conte n'est pas une chose facile, aussi est-ce avec une trame très bien structurée que le joueur (disons plutôt le conteur) progressera dans son histoire. Tous les éléments sont présents : des dangers à la gloire, du pauvre mendiant au bon roi et c'est en les choisissant dans des menus de parchemin que l'on poursuivra l'histoire. Bref, un bon logiciel qui permet non seulement d'écrire un vrai conte mais aussi de faire vagabonder son esprit et faire appel à son imagination tout en respectant la morphologie du conte. A noter que ce logiciel existe en version anglaise sous le nom de "Once upon a time".

# AUX ORIGINES DE LA VIE

*Logiciel éducatif*

Quand j'pense qu'il y a encore des gens qui croient que la terre a été créée en six jours par un certain bonhomme soit disant éternel ! Bon, OK, je veux bien respecter leur foi mais tout de même, faut pas oublier le Big Bang... Que l'Bon Dieu, comme ils disent, nous ait donné la conscience : j'veux bien, mais de là à ce qu'il ait créé tout seul la double structure hélicoïdale de la molécule d'acide désoxyribonucléique... (Ça y est, j'ai réussi à le placer ce fameux ADN. Malgré ce que vous avez pu lire dans Arcades n°1 à la rubrique : "ce que vous ne trouverez pas dans Arcades"... C'est mon rédacteur en chef qui ne va pas être content...). Bon, tout ça pour vous dire qu'à la fin du vingtième siècle de notre ère, difficile d'ignorer les théories de la matière. C'est d'ailleurs pour cela que je vais exceller dans ce jeu éducatif qu'est "Aux origines de la vie". Eh, c'est pas pour rien



que j'ai un bac D suivi d'une année de médecine !
Bon, voyons, expérience de Miller. Hum, ouvrons le robinet d'eau froide, le bec de gaz, tiens... NHz, qu'est-ce que c'est que ça ? N, je sais que c'est l'azote, H l'hydrogène mais quand on met trois H pour un N, ça ne va plus

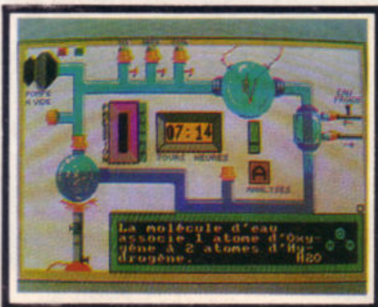
du tout, ma mémoire me fait défaut...

Passons au tableau suivant : constitution d'un être vivant. Facile à dire mais moins facile à faire... (NDRC : on va quand même pas lui faire un dessin !). Bon, moi je vous laisse jouer les apprentis sorciers, j'arrête et je passe à un autre test sinon j'ai peur de faire sauter le bureau de la rédaction...●

*Testé sur MO6*

## Fiche technique

La base de la biologie ressemble toujours à un puzzle dans lequel il est dangereux d'inverser deux pièces sinon le résultat ne sera pas celui que l'on attend. Ceci est bien rendu dans ce logiciel présenté sous forme de jeu dont le but est de recréer les premiers instants qui suivirent le Big Bang. Le logiciel est destiné aux 10-18 ans mais je pense qu'il est un peu trop complexe pour les plus jeunes. En revanche, même si vous avez plus de 18 ans, je vous le conseille afin de vous remettre en mémoire ces différentes étapes de biochimie. De plus, c'est bien moins dangereux de faire de la chimie sur micro que sur sa table de cuisine... L'aspect graphique a été soigné avec la représentation d'un mini labo dans lequel il est possible d'ouvrir et fermer des vannes, commander une pompe à vide, déclencher des arcs électriques etc. Tous à vos bechers, vos tubes à essai, vos fioles de bleu de bromothymol mais... planquez-vous ça va sauter !




# VIE ET MORT DES DINOSAURES




*Logiciel éducatif*

Donnez-moi le nom d'un reptile vivant au secondaire. En voilà une question ! Toujours pareil avec le prof de sciences nat, il nous pose des questions auxquelles on ne peut pas répondre. J'ai un moment pensé répondre : "Nicole". Ben oui ! C'est ma voisine en cours, elle m'énerve avec ses yeux d'Iguanodon... Ah ! Personne ne répond, peut-être qu'ils pensent tous à elle... Allez, j'me lance : "Moi j'sais monsieur : Nicole...".

J'crois qu'je n'aurais pas dû... Il m'a flanqué à la porte et m'a promis le conseil de discipline, en plus, il m'a demandé de rendre au dirlo une rédaction sur le thème : "Vie et mort des dinosaures". Comment j' vais faire ? Moi qui voulais jouer sur mon micro c'soir !

Mais j'y pense... J'ai un programme... Ouais, super, il va être étonné le prof demain, quand il va voir que j'connais le nom de tous les paléontologues : de Friedrich Von Huene à Léonard Ginsburg. Incollable j'vais être... Bon maintenant, j'vous laisse parce que j'ai Histoire-Géo : faut pas que j'sois en retard sinon j'vais encore me payer une colle. Imaginez un peu faire une dissert' sur la production de charbon dans le monde...●

*Testé sur TO9*

## Fiche technique

Pour ceux que les fouilles paléontologiques passionnent, voilà un logiciel décomposé en trois temps : la préparation du matériel nécessaire à tout paléontologue (même en herbe...), puis les fouilles et la recherche de fossiles intéressants, enfin la soutenance de votre thèse devant trois illustres professeurs.

Attention lors du choix des outils, ne pas oublier que ce n'est pas avec un bulldozer que l'on trouve les squelettes de brontosaures mais avec toute la délicatesse de petits instruments... Un bon logiciel d'histoire naturelle avec un graphisme bien réalisé. Vous y jouerez surtout si vous êtes actuellement au collège et si vous disposez d'environ deux heures. Apprenez en jouant du joystick : original non ? Dommage toutefois qu'il soit si difficile de déterrer ces précieux ossements...



# BILL PALMER

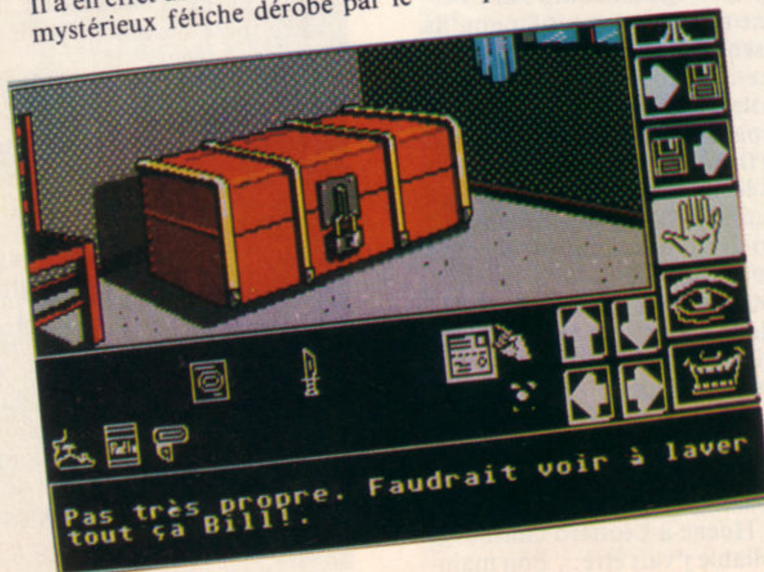
Aventure

QualitE Arcades



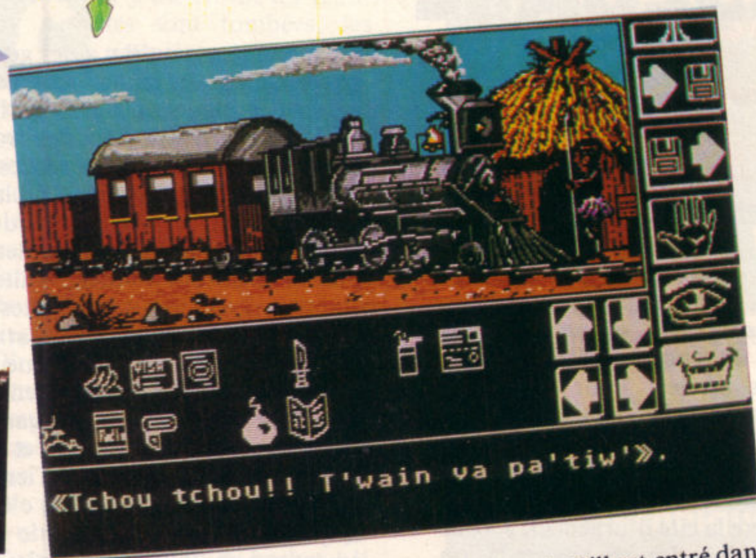

C'est reparti pour un tour... Bill Palmer, l'aventurier de tous les dangers (mais non ce n'est pas le pseudonyme de Zorro, Bill c'est Bill et c'est déjà pas mal...) va repartir à l'aventure dans ce beau continent d'Afrique. Il a en effet décidé de retrouver un mystérieux fétiche dérobé par le professeur X, seul professeur ayant eu l'audace de tenter la greffe d'un 68030 sur une tondeuse à gazon... (La tondeuse se porte bien, merci).

Les bagages sont prêts : la boîte de paëlla, la souris mécanique (qui sait, ça peut servir de monnaie d'échange...) la carte d'identité, le passeport. Fichtre, Bill a égaré son passeport. Sans lui, impossible de décoller pour le N'Gwanalélé. Bon sang, il doit bien être quelque part. Sous les rideaux ? Beurk, il serait grand temps de les laver... Sur le bureau ? Dans la voiture ? Non, il n'y a qu'un briquet. Oh, Bill peut toujours le prendre, ça







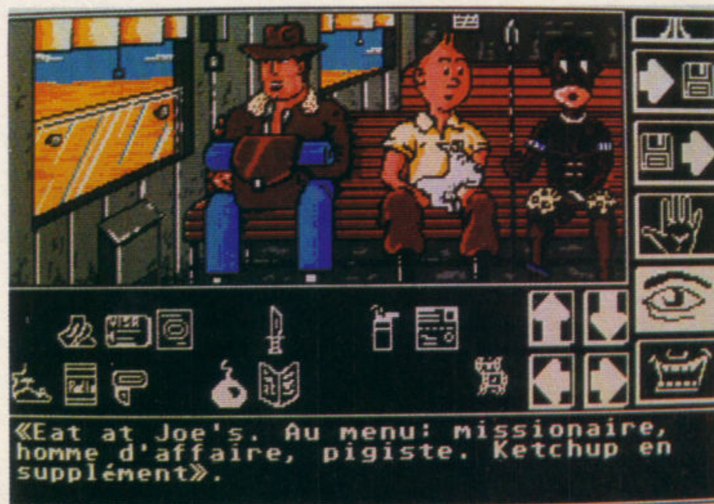




n'est pas ça qui l'encombrera. Bon ça y est, Bill a retrouvé son passeport. Le voilà parti pour l'aéroport (après quelques ennuis mais chut, je ne vous en dis pas plus). Ouah, les hôtesses sont vraiment charmantes. "Oh Bill, plutôt que passer ton temps à draguer, tu ferais mieux de penser à ta mission". Départ pour l'Afrique : la mission ne fait que commencer... Bon maintenant, quelle direction doit prendre Bill : La Mecque, l'Alaska (à 13583 km...) ou Maubeuge (centre ville) ? Peu importe, l'essentiel est de retrouver le professeur X. Tiens, un concessionnaire en dromadaires. Voilà qui va faire l'affaire de notre super aventurier. Mais attention, un dromadaire, ça ne mange pas de paëlla... Bill aurait dû y penser plus tôt... A moins que... Si si, dans le fond de son sac à dos, il a ce qu'il faut. Ah, voilà enfin la gare. La loco est superbe, un peu vieillotte mais superbe quand même. Mais serait-ce notre ami Tintin et son fidèle chien ? Au fait, Bill est entré dans le train sans billet... Comment va-t-il se débrouiller pour ne pas se faire prendre par le contrôleur ? A vous de le découvrir en vous procurant très rapidement ce logiciel. Depêchez-vous sinon dans son ennui Bill va s'abîmer la vue à regarder sa voisine d'en face se déshabiller. ●

*Testé sur ST*

## Fiche technique

Vite, venez rejoindre Bill Palmer dans une super aventure aux graphismes très bien réalisés. Les tableaux sont superbes avec des tas de détails qui vous feront plein de clins d'œil. Les textes sont très humoristiques, le jeu dans lequel on progresse à l'aide d'icônes est passionnant. La musique du départ est géniale. Attention, on doit être très vigilant et ne laisser passer aucun indice sinon retour à la case départ. Vous avez en plus le choix entre une bille qui rebondit, un cœur très fragile, un oscilloscope ou autres formes bizarres. A quoi cela sert-il ? A rien, mais c'est très mignon. Mais j'arrête ma description puisque je vois que vous êtes déjà parti vous procurer Bill Palmer. Vous faites bien car c'est franchement super... et en plus, c'est le tout premier logiciel d'Arcan. Pourvu que les prochains soient du même tonneau !



# STREET SPORTS BASEBALL

Simulation sportive

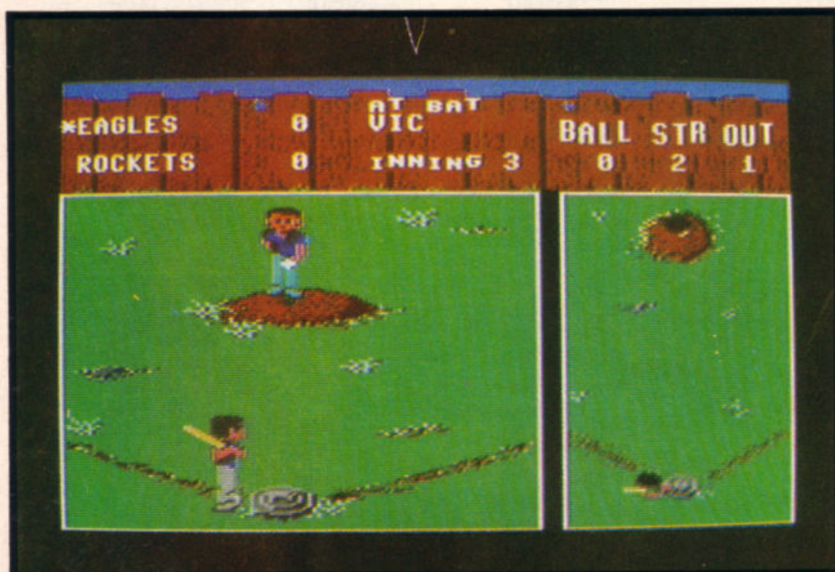
Il paraît qu'une salle omnisport, ça coûte une fortune. On dit aussi que sans ces infrastructures de béton, on ne peut plus faire de sports collectifs. Là, j'vous arrête ! Pour nous, pas besoin de belle salle, pas besoin d'arbitre qualifié... On joue au baseball dans la rue (ou plus exactement sur un terrain vague, juste derrière la cité d'urgence). J'vous jure qu'on s'marre bien et là, on ne fait de mal à personne. On préfère s'éclater avec nos battes. On a rencontré une bande de la cité d'en face, maintenant on est assez nombreux pour faire deux équipes. Eux, ce sont les Eagles, nous les Rockets. Y'a même des nanas : Julie, Tina, etc.

Quand je pense qu'il y a des gens qui disent que les jeunes des villes ne savent plus s'occuper, qu'ils passent leur temps dans les troquets. Ce sont des idées reçues. Nous, on n'a pas d'argent à claquer dans les bars alors on s'défonce en plein air. C'est tellement plus chouette... Tenez, faites comme nous avec vos potes : trouvez-vous un petit carré d'herbe, deux ou trois vieux pneus pour délimiter les emplacements, une balle, une batte et un gant. Vous allez voir, c'est super... et en plus bonjour les muscles... Tiens, j'entends un coup de sifflet, c'est Bojo qui m'appelle, la partie va recommencer. Puisque vous n'avez rien à faire, venez-nous encourager et si vous voulez, je vous passerai ma batte et mon gant, vous allez voir, vous y prendrez goût.

*Testé sur C64*

## Fiche technique

Après avoir sélectionné les membres de votre équipe, jouez au baseball dans un terrain vague. L'animation est très bien réalisée, tout autant que les graphismes d'ailleurs. Côté son, pas grand-chose si ce n'est le bruit d'impact de la balle sur la batte. L'ensemble constitue un logiciel sympa, dommage que l'on ne puisse pratiquer ce sport ici... C'est divertissant et pas trop pro, l'ambiance est plus celle d'un jeu de plage... Vous pourrez de plus y jouer à deux, armé chacun d'un joystick en guise de batte ou de balle.



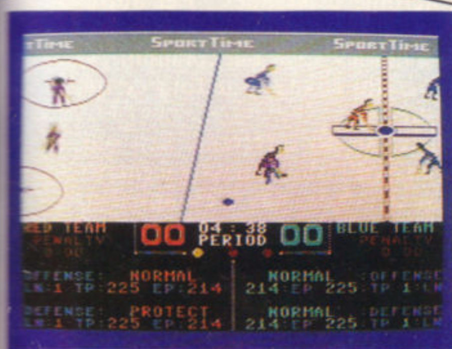
# ICE HOCKEY

*Simulation sportive*

Ça y est enfin, les feuilles sont tombées, les premières gelées matinales viennent d'arriver, c'est bon signe. Quand je pense que les gens appellent l'été : la belle saison... Pfff... Pas pour moi en tout cas. Moi, mon plaisir c'est la glisse, ça c'est franchement génial. De plus, je suis un fan des sports collectifs alors vous devinez sans nul doute ma passion : le hockey sur glace.
Oh, ça n'est pas des plus évidents vous savez ! Au début, lorsque l'on est du côté des tribunes, ça semble tout bête, mais dès que l'on chausse ses patins, là c'est une autre histoire. Et puis, vous avez vu la taille du palet ? Ça n'est pas un ballon de basket ! Il est bien souvent masqué par un joueur aussi faut-il deviner sa présence à l'arrière et partir à grandes enjambées dans sa direction afin d'éviter qu'il ne parte droit dans votre but. Mais je ne vous en raconte pas plus aujourd'hui, la sirène vient de retentir, le match va commencer. Tenez, si vous voulez en savoir plus, installez-vous confortablement dans les tribunes, enfilez vos moufles et mettez votre cache-nez. Vous allez avoir un super spectacle, je vous le dis. Mais c'est malin, vous m'avez déconcentré, je suis fichu de louper la partie... Ce serait trop dur, c'est que nous sommes en plein championnat, il va falloir se donner la peine... ●

*Testé sur **C64***



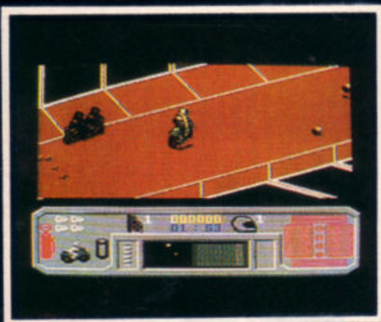

## Fiche technique

Pour les inconditionnels de simulation sportive, voici un bon logiciel qui ne risque pas de vous lasser rapidement. Participez à tout le championnat, restructurez votre équipe, recrutez de nouveaux joueurs. Bref, tout ce qu'il faut pour devenir un as du hockey.
Graphismes et animations sont d'un bon niveau. L'on a opté pour des bruits très réels plutôt que pour une musique de fond. Il semble que l'arbitrage soit très juste ce qui permettra aux néophytes une bonne leçon d'initiation. En outre, vous pourrez jouer en duo ce qui donnera encore davantage d'intérêt à la partie.

# MEAN STREAK

Arcade

Ras le bol de cette vie rangée ! Ras le bol de ces gens tous identiques, de cette ville monotone. J'ai décidé d'en finir et ce le plus vite possible. La solution, oh, elle est simple ! Prendre ma bécane et tourner à fond sur le périphérique désert à cette heure tardive. Au moins c'est en m'amusant que je rejoindrai l'enfer : le pied... (Quoi l'enfer ? Est-ce que j'ai une tête à aller au paradis moi ? Non mais, vous m'avez regardé ?)



Ciao, c'est parti. Je ne vous reverrai plus mais qu'importe, l'essentiel pour moi c'est de rouler, vite, toujours plus vite. Je veux me saouler avec le vent, avec les odeurs d'huile de synthèse et le bruit de mon engin. J'veux mourir à fond et tant pis si j'me mange un mur de briques (c'est une manie de parler toujours de murs de briques dans Arcades ou quoi ?) Tiens, je ne suis pas le seul à vouloir me foutre en l'air. En plus, on va pouvoir faire la course. C'est à qui arrivera le premier chez Satan.

Ouah, la super roue arrière qu'il vient de me faire ! C'est génial, y'a des clous partout, des flaques d'huile, des trous. Le pied, j'vous dis ! Tiens, même un tremplin, super... Plus vite, encore plus vite. Je flippe complètement, encore plus vite... C'est fantastique, c'est fab... Trop tard ! A moi l'enfer...

*Testé sur C64*

### Fiche technique

Bizarre, bizarre cette idée d'armer des motos... Ça devient une habitude, après Mach Rider et Action Fighter, voici cette fois une course sur la piste de la mort. Mais puisque chacun sait que l'on ne meurt qu'une fois, à quoi bon tenter l'aventure une seconde fois ? D'autant que le jeu est vite lassant par son graphisme médiocre, ses couleurs tristes. Heureusement qu'une super musique vous accompagne tout au long de votre parcours de la mort. Jouez seul ou à deux, au joystick ou au clavier mais ne vous y attardez pas. Conseil d'ami...

# BACKLASH

Arcade



Pour une fois, voilà un scénario très original pour un jeu d'arcade. En effet, nous sommes habitués à devoir défendre notre belle planète contre le méchant envahisseur, le tout à bord d'un super vaisseau à l'armement hyper-sophistiqué... Chaque fois que l'on essaie un nouveau jeu, on se demande si ça n'est pas une reprise d'un autre tant ils sont semblables les uns aux autres. Oh, évidemment les noms du héros et de la planète varient... Entre les Drax, Fox (non ! pas Samantha ! Y'en a qui vont croire que c'est l'héroïne d'Arcades...) et autres Xerus il y a toutefois d'étranges similitudes. Leur but commun : se défendre et tirer sur tout ce qui bouge.

Backlash est différent. Ben oui, y'a pas d'histoire, pas de scénario, pas de héros, pas d'envahisseur. Y'a quoi alors, me direz-vous ? Un désert gris, le ciel bleu, un collimateur, des petits points mobiles que l'on pourra qualifier d'ennemis, c'est tout. Alors tous à vos

OriginalitE
Arcades

Rien ! Vous ne vous souvenez de rien ; ni de votre identité, ni de la raison pour laquelle vous êtes ici, dans des toilettes sordides. Apparemment, vous n'y êtes pas venu par vos propres moyens : on vous y a transporté après vous avoir assommé, une belle bosse à la base du crâne en témoigne. Encore dans le coton, une douleur au bras droit finit de vous réveiller : c'est une trace de piqûre, vous avez été drogué. Mais pourquoi ?

Accroché à la porte des W.C. un imper gris, sans doute le vôtre. Voilà la première occasion de retrouver la mémoire, oh, pas grand-chose juste un briquet aux initiales J.S. et une carte magnétique pour une suite de grand luxe de Chicago. Accroché derrière votre imper, un holster contenant un 38 Special ! Mais qui êtes-vous donc, un flic ou un truand ?

Ce qui se trouve derrière la porte n'est pas plus attirant : un petit bar minable, vide ; impossible de sortir, la porte est fermée à clef, et ce n'est pas le moment de briser une vitre, avec la police qui rôde, ce n'est pas prudent. Seules autres issues, la cave à vin et un escalier menant à l'étage ; vous optez pour ce dernier. Outre de vieilles affiches de lutte où vous

Ave




vous reconnaissez sur l'une d'elles, une surprise de taille vous attend : un cadavre ! Abattu de trois balles dans le corps. Ça commence à sentir le roussi pour vous, surtout quand vous vous apercevez que vous avez du sang sur la paume de la main et qu'il manque trois balles dans le chargeur de votre 38. Tout cela ressemble fort à une mise en scène, vous avez intérêt de filer d'ici en vitesse par l'escalier de secours.

Sur le palier, vous décidez de monter au 3e ; c'est l'occasion pour vous de découvrir l'endroit où vous avez été drogué, ainsi qu'une salle de jeu illicite entre deux étages, vide elle aussi. Il n'y a plus rien à découvrir ici, vous repassez donc par l'escalier pour descendre dans la rue.

Là, de nombreuses surprises vous guettent ; devant le bar une voiture, sûrement la vôtre, vous attend, elle ne démarre pas mais vous y découvrirez d'autres indices concernant une histoire d'enlèvement : vous découvrirez que vous êtes un privé, mais chut je me tais et je laisse planer le suspense jusqu'au bout pour ne pas gâcher la fin. Une histoire passionnante qui ne vous donnera pas un sentiment de déjà vu !

*Testé sur* ***AMIGA***




## Fiche technique

Privé pas très clair, vous évoluez avec aisance dans ce jeu presque entièrement dirigé à la souris : pour prendre un objet, il suffit de cliquer, il viendra s'afficher automatiquement dans votre inventaire ; pour aller d'un lieu à l'autre, vous cliquez dans un carré où toutes les sorties sont représentées, il en est de même pour les verbes qui sont au nombre de huit et qui vous permettront toutes les actions possibles et imaginables ; seule exception : les discussions avec les personnages où vous aurez à vous servir du clavier.

Adapté à l'origine d'un jeu sur Mac, la version Àmiga n'a qu'un défaut : les graphismes gagneraient à être retravaillés. L'atmosphère, quant à elle, est restée passionnante, les textes sont clairs malgré un langage un peu argotique et l'ordinateur viendra y glisser quelques remarques humoristiques dans un style purement américain. Un très bon jeu (bien qu'il soit en anglais) qui plaira aux amateurs de films des années 30, et aux autres.

joysticks, pas besoin de réfléchir, tirez et avancez...

*Testé sur ST*

## Fiche technique

Bruits de tir, paysage dépouillé où apparaissent en 3D des cônes, des sphères, des boules de feu animés à une vitesse remarquable, voilà en quelques mots Backlash.

L'histoire ? Il n'y en a pas. Le but ? Faire tout simplement un maximum de points.

De l'arcade pure mais est-ce suffisant pour faire un bon jeu ?



# MANHATTAN DEALERS

Aventure/Combats




Je leur avais pourtant bien dit de ne pas envoyer le jeune inspecteur Harry, fraîchement débarqué aux "stups", en mission spéciale aux US pour démanteler un réseau de dealers, récupérer et détruire la came. Il est vrai que le boss, il n'en a rien à cirer de mes états d'âme ! Non mais, imaginez un peu Harry, sans arme car il ne fallait pas éveiller les soupçons des flics ricains, avec ses seuls poings, ses 10 ans de boxe française et les 3 heures de karaté qu'on nous file chaque semaine. En face de lui, des punks, des skin heads, des loubards et autres squatters. Là-bas, tout est dangereux, même les petites poufiasses du Bronx. Et Chinatown, il connaît Chinatown, le boss ? Rien à voir avec le 13e arrondissement qu'il prend comme élément de comparaison !
L'autre soir, il m'a passé un coup de tube, Harry. Il venait juste de se sortir d'un traquenard du côté de Harlem. Il avait déjà récupéré 4 kg de came. Pour les faire disparaître, il faut aller les brûler à l'autre bout de la ville. Deux mecs en Harley ont cherché à le foutre en l'air. Il s'en était sorti de justesse.

Cette fois, il a eu moins de chance le petit flic parisien : les black killers ont eu raison de sa chance insolente. Dis-moi, toi qui lis cette histoire, tu ne voudrais pas aller le venger mon pote Harry ? Il y a des stocks d'Arcadoïne à détruire !●




*Testé sur ATARI ST*




## Fiche technique

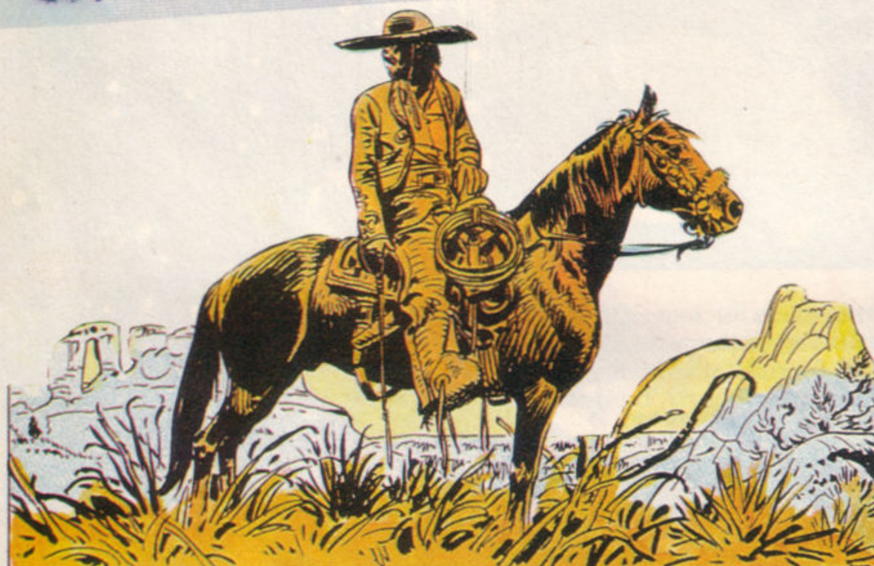
Les jeux de combat, on aime ou on n'aime pas ; de là, découle l'intérêt qu'on leur accorde. C'est une véritable épreuve pour les joysticks et il y a intérêt à en choisir un qui soit solide. Ici, les graphismes sont très jolis, à la hauteur des possibilités du ST ; l'animation également. Pour commander Harry, le joystick est fortement conseillé mais pas indispensable. Certains mouvements, notamment la volte-face, ne sont pas toujours évidents à exécuter. La musique est là en permanence et les coups sont ponctués d'effets sonores réussis. Prévu pour un seul joueur, Manhattan Dealers offre 5 niveaux et la quantité de drogue à détruire, ainsi que le nombre d'ennemis à affronter sont en fonction de la difficulté choisie. Un peu de stratégie mais surtout beaucoup d'action caractérisent ce jeu, bien réalisé, qui est le premier d'une toute jeune société d'édition.




# BLUEBERRY

*Aventure/BD*

Quelle chaleur ! et pas un seul point d'eau dans la région. Nos deux héros Blueberry et Jimmy Mac Clure sont en bien fâcheuse posture. Ils viennent d'entrer dans une zone très dangereuse. C'est là que Prosit, chercheur d'or comme eux, a mis à mort tous ceux qui désiraient le suivre dans sa quête du métal précieux. Même les Apaches n'osent s'y aventurer. Ils disent que c'est une zone maléfique, que des esprits mauvais l'habitent. Peut-être n'ont-ils pas vraiment tord. En effet, voilà que nos deux héros se font canarder. Il va falloir se cacher derrière les rochers et faire le plein de munitions. Hélas, leurs réserves de balles ont considérablement diminué depuis la dernière bataille contre les Indiens. C'est vrai qu'il faut être fou pour risquer sa vie à tous les coins de rochers pour quelques



GIR




## Fiche technique

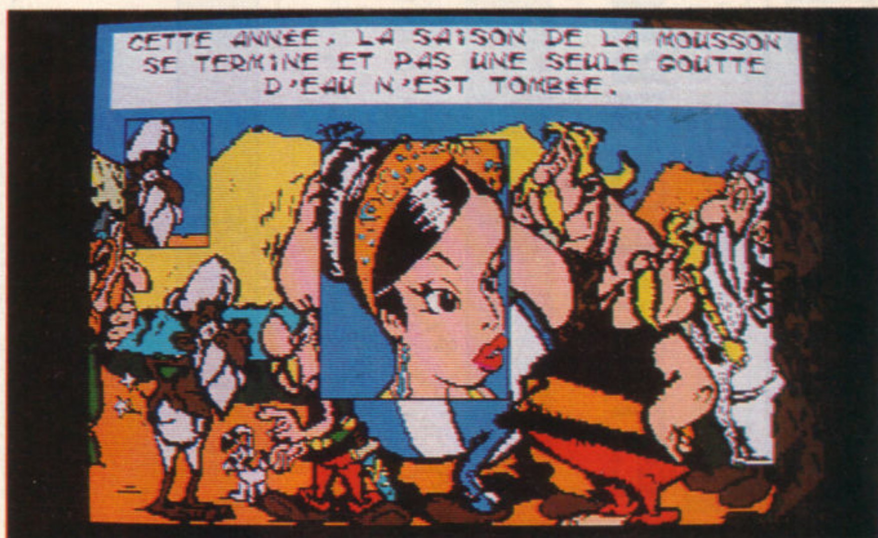
Enfin une vraie BD sur Thomson ! Tout y est : le graphisme aux couleurs chatoyantes, les dialogues des divers personnages (avec une couleur différente pour chacun afin que l'on puisse les identifier) des cases avec des gros-plans sur un détail du paysage ou sur le visage des Indiens.
En plus, vous devrez faire face à des combats qui feront appel à votre adresse et votre intelligence afin de ne pas prendre de risques inutiles. En un mot : bravo...
Un bon logiciel auquel vous prendrez vite goût, munissez-vous d'un bon joystick, cela vous épargnera des munitions : le but n'étant pas de tirer dans le tas mais de découvrir de l'or... Bonne chance !

onces de métal précieux... Mais sans doute Jimmy et Blueberry s'en sortiront-ils car ils sont très rusés (normal, ce sont des héros...). A vous de les aider mais prévoyez des munitions et surtout, surtout une gourde pleine d'eau bien fraîche...●

*Testé sur TO9*

# ASTERIX CHEZ RAHAZADE

Arcade/Aventure




Par Toutatis, Assurancetourix notre barde vient de déclencher une pluie torrentielle en essayant l'acoustique de sa nouvelle hutte... S'il continue, le ciel ne va pas tarder à nous tomber sur la tête...
Au même instant : Paf !
Un petit homme, au teint plus foncé que celui de nos irréductibles gaulois d'Armorique, revêtu d'une couche culotte et la tête entourée d'un énorme pansement vient de tomber entre nos amis Abraracourcix et Astérix. D'où peut-il venir et qui est-il ?
"Je suis Kiçah, le fakir. Je viens d'un royaume d'Orient. Je suis envoyé par le Rajah Cekoulhaça afin de ramener avec moi sur le tapis la voix qui fait tomber la pluie. Si dans mille et une heures la pluie n'est pas revenue sur la vallée du Gange, la charmante fille du Rajah, la douce Rahazade sera menée à l'hôtel des sacrifices".
Et les voilà partis : Kiçah, Assurancetourix, Obélix et son ami Idéfix, le seul chien écologiste connu, ainsi que le héros du village, le petit Astérix.
Après quelques heures de vol, Obélix croit apercevoir au sol une horde de sangliers... Le tapis est déséquilibré et c'est avec peine que Kiçah évite la catastrophe. Mais notre brave Obélix est tout de même très affamé et c'est près d'une fortification romaine que Kiçah fait atterrir le tapis. Obélix et Astérix partent en quête de nourriture alors que leurs compères se font enlever et enfermer dans les arènes.
Fort heureusement, Obélix et Astérix ne craignent pas les légionnaires romains et c'est à la force de leurs poings qu'ils vont libérer leurs amis.
Le temps passe et, au royaume de Cekouhaça, la charmante Rahazade s'inquiète auprès de sa fidèle Sheurhane car elle ne voit rien venir. Hélas, celle-ci ne voit que le Soleil qui rougeoie et le ciel qui "bleuoie"... A des centaines d'heures de vol de là, nos voyageurs de l'air ont été victimes d'un orage provoqué par l'horrible timbre voix du barde.
La foudre qui s'est abattue sur le tapis a creusé un grand trou si bien que le véhicule a dû atterrir en catastrophe. La solution pour repartir de ce territoire perse ? Voler un tapis persan, repartir avec un tapis volant percé ? A vous de le découvrir en chargeant Astérix chez Rahazade.●



*Testé sur ST*

## Fiche technique

Au chargement, une musique digitalisée reprenant le thème habituel d'Astérix nous accueille.
Les graphismes sont superbes et l'animation hyper-rapide lors des scènes d'arcade ; aussi vous faudra-t-il persévérer afin d'en venir à bout ! C'est d'ailleurs le seul reproche que l'on puisse faire à ce logiciel qui est par ailleurs très bien réalisé. Le jeu lors de l'adaptation de la B.D. en version micro n'a pas souffert ici, il y a même gagné les borborygmes d'Abraracourcix, les "scrontch" sonores d'Obélix et la voix d'Idéfix... Attention au retour forcé au village, vous perdriez un temps considérable pendant lequel la belle Rahazade risquerait une fin dramatique...





# ENLIGHTENMENT DRUID 2

Arcade



J'ai longtemps considéré les druides comme des êtres de légende. Pourtant après m'être documentée, je me suis aperçue qu'ils représentaient une force capitale pour les pays celtes et qu'ils avaient exercé un rôle très important lors de la christianisation de ces contrées. En chargeant ce logiciel, j'ai pensé y voir un paysage fabuleux avec une histoire aussi belle que celle de la forêt de Brocéliande ou de la conquête du Graal. La jaquette, à l'illustration superbe, donnait envie de charger le jeu. A l'intérieur, un petit livret en anglais situait la période du jeu, sa couverture possédait une illustration cauchemardesque. Vite ! Il fallait charger la disquette... Ouah ! Superbe ! Une page titre comme celle-là, c'est rare. Bon, essayons le mode démo. Musique géniale avec quelques notes de flûte traversière de temps à autre, texte défilant sous l'image. Ben dis donc ! Si le logiciel est aussi chouette, je vais pouvoir le qualifier de logiciel de l'année...

Hélas, je n'aurais pas dû vendre la peau de l'ours... Qui aurait pensé qu'il ne s'agissait là que d'un jeu dans lequel il faut tirer sur tout ce qui bouge ? Hasrinaxx, notre druide est armé d'un triangle qu'il lance à ses poursuivants qui ne sont autres que des squelettes, des arbres mobiles, des araignées géantes. Je préfère quand même Panoramix, il a une bouille bien plus sympa...

*Testé sur **C64***



## Fiche technique

Après une brillante page titre accompagnée d'une musique bien réalisée, l'on ne peut être que déçu par la monotonie du jeu, tant en ce qui concerne les couleurs que les lieux. Rien de bien palpitant dans ce logiciel pour lequel un joystick est indispensable. En outre, il ne constituera jamais une valeur sûre de votre collection de softs car vous vous en lasserez très vite.

# THUNDER CATS

Arcade

Arrière barbares, arrière monstres en tout genre, fuyez devant moi. Quittez ces régions désertiques, ne restez pas sur mon passage, sinon c'est la mort assurée... Ben, pour qui se prend t-il celui-là ? Il ne croit tout de même pas nous faire rebrousser chemin ! Nous sommes chez nous ici et lui voudrait que tout lui appartienne. En voilà des façons... Tu vas voir qui est le maître ici ! Ce n'est pas parce que tu es un as du bâton que nous allons céder. Bien au contraire ! Et toc, un coup par derrière, tu ne t'y attendais pas hein ? Alors tu vois, tu auras du mal à faire la loi chez nous... Ah, il est beau notre héros lorsqu'il gît à terre ! T'aurais mieux fait de rester au lit plutôt que de vouloir jouer les caïds... Ça y est, son compte est réglé, passons à d'autres occupations plus sérieuses...

*Testé sur **C64***

## Fiche technique

La musique est géniale, les décors et les animations ne le sont pas. On pourrait même dire que c'est raté... Surtout lorsque l'on connaît les capacités du C64... Cela intéressera peut-être les fanas de combats barbares ; pour les autres, il vaut mieux qu'ils économisent pour s'offrir un autre logiciel... Ce n'est certes pas un jeu qui restera dans les mémoires. Il n'a même pas le mérite de casser les joysticks car il n'est pas très rapide. Dommage pour les vendeurs de matériel informatique...




# L'OEIL DE SET

*Aventure*

Bienvenue à toi, ô grand guerrier blond reconnu à travers toute notre planète comme le plus fort, le plus courageux et le plus vigoureux de tous les guerriers ! (Vous ne trouvez pas que c'est le portrait tout craché d'Olivier ?... A part qu'il est brun, qu'il n'est pas le plus... enfin passons !). Tyrkos, c'est le nom de ce fabuleux guerrier, est appelé au secours par Fynsk qui est au comble du désespoir après s'être fait dérobé son œil, non pas de verre mais de Set, ce qui est loin d'être la même chose car, avec le premier, vous avez un air naturel tandis qu'avec le second, vous avez des pouvoirs surnaturels ! Et voilà t'y pas que le pauvre Fynsk est victime du nécromancien Atrackses et que son spectre adoré est désormais dans le repère inaccessible de ce nécromancien de malheur !
Mais comme rien n'est impossible par définition à notre héros c'est armé seulement d'une épée longue et d'une dague que Tyrkos pénètre en plein danger. Dès la première salle, de cruels dilemmes se posent à lui ; en effet, une gemme se trouve au milieu de la pièce... faut-il la prendre et si oui, à quel prix ? C'est avec plus ou moins de dommages qu'il atteint la seconde salle où il se retrouve face à une "joyeuse" bande de zombies ! Un peu de patience suffit pour pouvoir continuer sa progression, Tyrkos n'en est pas pour autant quitte car il va devoir faire preuve de don d'équilibriste et mettre ses talents de combattant à l'épreuve pour espérer atteindre LA tour... Une fois rendu au pied de celle-ci, un frisson (bref d'accord, mais frisson tout de même !) le parcourt tout le long de son impressionnante échine lorsqu'il ressent toute l'aura maléfique qui enveloppe cette tour. Malgré tout, il n'hésite pas à pénétrer à l'intérieur, se préparant à rencontrer des scènes d'horreur. Il sait maintenant qu'une autre gemme se trouve dans ces lieux (ce qui peut s'avérer fort utile...). Mais il s'y trouve également un élément très important qui n'est autre que le pentacle et qui renferme des trésors en tout genre. Mais comment en devenir possesseur ?

*Testé sur AMSTRAD CPC*

## Fiche technique

L'Oeil de Set vous présente une aventure d'un nouveau genre puisque vous ne pouvez progresser qu'en répondant par un système de choix multiples (vous ne pouvez plus dire ce que vous voulez !). Présentant un graphisme moyen, ce logiciel a été élaboré avec un esprit Dongeon & Dragons et de plus 4 labyrinthes sont répartis dans le jeu...
Dernier point : vous ne pouvez pas sauvegarder la partie quand cela vous chante ; il faut attendre qu'on vous le propose !

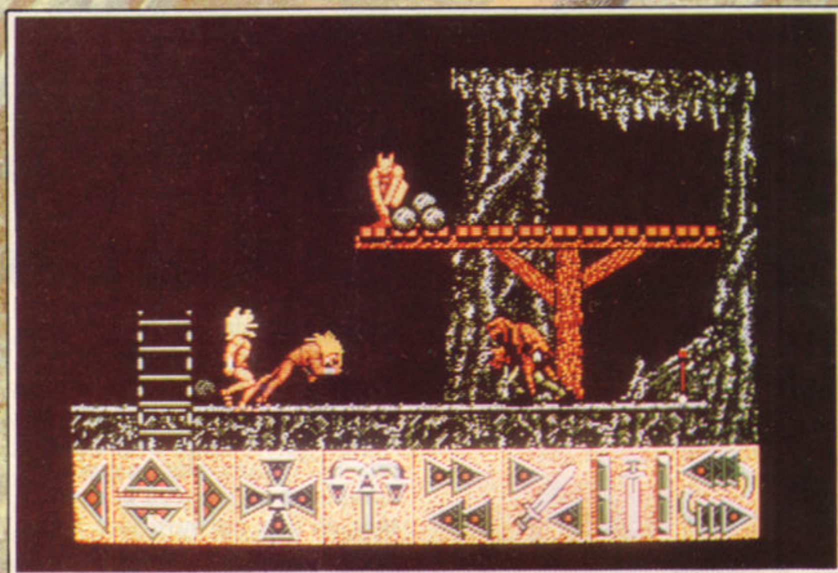


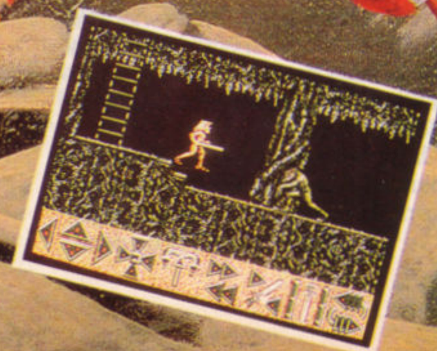
QualitE
Arcades

# BARBARIAN

Combat

Le jour se lève à peine dans cette lointaine contrée préhistorique. Hegor, les boucles blondes dans le vent, le torse recouvert d'un onguent mettant en valeur sa musculature virile, chemine vers on ne sait quel étrange but. Depuis peu, l'homme connaît le travail du métal ; aussi Hegor possède-t-il une épée de qualité.
Il lui faudra sans doute l'utiliser pour se défendre des horribles créatures qu'il rencontrera sur son parcours.
Fort heureusement, notre "Monsieur Muscle" sait parer les coups et réaliser des sauts périlleux arrière, des cabrioles en tout genre et manie les armes à la perfection. Enfin presque... Le voilà qui gît à terre après une furieuse lutte contre un affreux individu vert, une sorte de grenouille bipède à la dentition de requin. Hou, quelle horreur !!!
Après deux ou trois secondes, il se relève ne sachant plus très bien dans quelle direction repartir. A gauche ? Essayons...
Hélas, un piège monstrueux est tendu dans l'herbe de la savane. Le voilà quasi empalé sur des pics de bambous. Mais ne pleurez pas, tendres demoiselles, votre beau héros ne va pas mourir dès le second tableau. A quoi cela servirait-il que les programmeurs se décarcassent, si au bout de deux écrans votre Musclor de service s'endort à tout jamais ? Ah ? Le vôtre est mort dès le premier tableau ? Pas de chance ! Allez, essayez encore un peu, vous allez voir que les graphistes n'étaient pas à cours d'imagination pour créer d'horribles bestioles immondes...
Juste un petit conseil : ce n'est pas parce que vous faites deux heures de musculation tous les jours que





vous allez être invincible. De beaux muscles n'ont jamais empêché un rocher de se détacher d'une paroi, ni un pont de céder sous vos pas... Aussi, vous devrez user de ruse pour éviter toutes ces embûches dressées devant vous, par on ne sait quelle force surnaturelle. Le destin peut-être ?
Ça y est ? Vous êtes prêt à relancer Hegor dans cette sinistre aventure ? N'oubliez pas de lui faire avaler deux ou trois comprimés pour la gorge avant de partir... A entendre les cris bestiaux qu'il émet, les râles qui semblent déchirer le ciel, difficile d'éviter l'extinction de voix...

*Testé sur ST*

### Fiche technique

C'est beau, c'est violent, très violent. Pas de musique (ça romprait le charme) en revanche, des cris horribles accompagnent notre héros aux muscles superbes dans un parcours pour la vie. Guidez-le parmi ces ignobles créatures du démon à l'aide de la souris. Choisissez ses déplacements, ses armes, grâce aux icônes situées en bas de l'écran.
Elles sont très originales et d'un graphisme parfait. L'animation est très réussie ; a croire que les concepteurs ont fait appel à des biomécaniciens pour réaliser des déplacements très harmonieux. Pour ceux que le combat fascine, de longues heures de jeu s'annoncent. Barbarian (de Psygnosis, à ne pas confondre avec celui de Palace Software - cf Arcades n° 3) restera sans doute une valeur sûre pour les possesseurs d'Atari ou d'Amiga.
NDLR : Catherine et Nathalie, nos deux secrétaires, ferventes admiratrices de Schwarzenegger viennent maintenant 3 ou 4 fois par jour se délecter de notre beau Barbarian.

# RYGAR

**Arcade**

Il y a longtemps, très longtemps, vivaient des êtres sensés avec leurs lois et leurs codes. Aujourd'hui, seul Rygar règne en maître dans un univers hostile. Il ne sait faire qu'une seule chose : se battre. Mi-Tarzan, mi-Rambo, il lutte contre des monstres, des créatures aux pouvoirs magiques, des gladiateurs sortis on ne sait d'où. Rygar n'est pas immortel et son intrépidité sera la vôtre. Au rygar hostile que vous me lancez, je crois comprendre que vous hésitez. Lisez donc la fiche technique !

*Testé sur C64*

### Fiche technique

Drôle de Rygar, cela me paraît louche : les programmeurs ne se sont pas trop fatigués. En effet, il faut avoir un rygar perçant pour apercevoir les sprites. Ce n'est pas Rygar du Nord, ni Rygar de Lyon. A bien y regarder, on peut même s'interroger. Serions-nous blasés par les belles réalisations que l'on voit défiler sur nos écrans ? Ne deviendrions-nous pas des gens exigeants ? Non, après tout, les lecteurs (c'est vous) attendent nos conseils, alors on les donne ! Musique bien mais l'ordinateur n'est pas un juke-box. Graphismes pas assez travaillés. Animation : on a vu mieux. Pour jouer quelques heures, sans plus !






# OXPHAR

Aventure

Si un jour, vous recevez une proposition pour pénétrer dans le pays de Do, acceptez tout de suite le voyage à condition toutefois de ne pas avoir peur de tout ce qui est fantastique...
Votre première rencontre dans cet étrange pays vous laissera au premier abord quelque peu perplexe ; comment faut-il réagir devant ce maître du jeu, qui s'appelle Gal et qui ne prend une apparence humaine que lorsqu'il vous adresse la parole. Dans tous les autres cas, il ressemble à un mollusque complètement difforme...
Quant à vous, vous avez le rôle d'Oxphar, personnage prêt à tout qui accepte la délicate mission suivante : retrouver la pierre bleue de Savanah. Vous êtes entièrement responsable de votre destin à partir de cet instant précis mais par où allez-vous vous tourner et surtout par quoi allez-vous commencer seul contre tous dans ce pays hostile et sans armes ?...
ARMES, voilà un mot-clé... Pour commencer, votre premier objectif va être de vous procurer tout ce qui pourra s'avérer nécessaire à votre défense et indispensable à votre progression connaissant les moyens de corruption de notre monde (l'argent, par exemple). Un petit conseil en passant : allez donc faire un tour du côté du guichet automatique de la grande armurerie...
Une fois que vous avez rempli cette petite formalité, vous détenez tous les éléments pour vous rendre à l'étang Gwenfar où règne en maître le dragon. Mais celui-ci ne vous empêchera certainement pas de faire la connaissance de Gaena qui vous posera une question fondamentale :"Oxphar, que recherches-tu ?" La justesse de votre réponse vous fera prêter le serment du jeu de Do qui est le suivant : "Je jure de n'avoir ni plaisir, ni repos avant d'avoir trouvé la pierre bleue de Savanah"...
Dès lors, plus aucun obstacle ne pourra vous décourager, ni le dragon, ni le nain, ni même le choix à faire à la croisée des chemins... Par contre, il est permis de se demander s'il vous sera vraiment possible de trouver au bout du chemin, l'essence après laquelle vous épuisez toutes vos forces et qui s'appelle le Bonheur... Est-ce tout simplement fantastique ou seulement utopique ?










*Testé sur AMSTRAD CPC*

## Fiche technique

Oxphar s'avère être un logiciel original sous deux aspects : tout d'abord, les objets utilisés pour une action peuvent être pris ou déposés dans des fenêtres qui s'ouvrent dans l'image ; ensuite, parallèlement au logiciel, une compagnie théâtrale a créé Oxphar en spectacle utilisant les nouvelles technologies telles les images de synthèse ou les illustrations sonores...
A l'intérêt du scénario, s'ajoute un graphisme recherché ; du côté musical, la page de présentation est bien servie mais pour ce qui est de Gal, il vaut mieux le rendre muet !

# TURLOGH LE RODEUR

Aventure

Tout a commencé il y a déjà bien longtemps lorsque j'ai effectué un séjour dans la forteresse de Brain-Tain, située au cœur du royaume de Thoz. Ce jour là, eut lieu une joute amicale entre mon ancien maître, le roi Yolahaut Ar Dinlach et moi-même... Je m'aperçois que je manque à tous mes devoirs car je ne me suis pas encore présenté : je suis Turlogh le rôdeur, baron de Penroth... Après avoir terrassé (en toute amitié) mon adversaire, celui-ci me proposa une mission délicate : retrouver la sphère du Nécromant, sphère magique permettant de savoir instantanément l'endroit précis où les frontières du royau-

me de Thoz sont menacées et pouvoir ainsi répliquer immédiatement et de manière efficace...
Vous devez bien vous douter que malgré tous les obstacles rencontrés, j'ai réussi cette périlleuse mission car je peux encore vous parler aujourd'hui.
Mais voici que Yolahaut Ar Dinlach me demande à nouveau de lui rendre un "service" ; en effet, au jour d'aujourd'hui, seule la désolation règne autour de la citadelle de Much'Quaryat et celui qui a osé causer ce désastre veut sûrement voler les Kula Kangrih qui sont les tables sacrées ! Je suis donc le dernier espoir avant que se réalise cet épouvantable méfait !
Je prends donc le chemin de la citadelle sans plus attendre car le temps presse ! Malgré tout, je fais quand même un petit détour pour rendre visite à Achmea, magicienne de renom ; il faut savoir entretenir ses relations ! La preuve : je reçois ainsi un anneau de lune qui pourrait fort bien m'être utile pour accomplir ma mission.
Lorsque j'arrive enfin à la citadelle de Much'Quaryat, l'horreur du spectacle est encore plus grande que tout ce que j'avais imaginé. Deux passages s'offrent alors à moi pour pénétrer dans les lieux : soit un tunnel qui est situé juste sous le donjon, soit carrément la grande porte où se trouvent quand même trois nains... Bien sûr, je pourrais aussi me réfugier dans la montagne mais il y a certainement beaucoup d'archeopterix dans les hauteurs et je préfère encore de beaucoup affronter les nains après les avoir eus par surprise de préférence !
Ma fidèle épée ne m'ayant pas fait défaut une fois de plus, je me retrouve alors devant Skelleftea, la baronne de ces lieux. Seulement, à partir de cet instant, je ne me souviens plus très bien de ce qui s'est passé. Je sais qu'elle m'a fait boire un breuvage et que mes paupières sont devenues lourdes, si lourdes ! M'aurait-elle plongé dans un état de léthargie permanent et dans quel but ? Cette fois, mon fameux cri de guerre "PENROTH" ne m'a pas sauvé.



*Testé sur* ***AMSTRAD CPC***

## Fiche technique

Il faut noter que Turlogh le rôdeur est le premier logiciel présenté avec une BD, après avoir vécu une aventure sur le papier vous retrouvez les mêmes personnages à l'écran. Pour ce qui est du logiciel, il est à regretter qu'il n'y ait pas un peu plus d'actions et d'interventions du joueur. Par contre, graphismes et musique sont à la hauteur et la gestion des actions par icônes est des plus faciles et des plus agréables.






# *FONCEZ DE GO!*

**Une révolution dans la rapidité de la qualité et du divertissemen a pris d'assaut la scène du logiciel**




**SPECTRUM + 3**
Disque
**AMSTRAD**
Cassette Disque
**CBM 64/128**
Cassette Disque
**SPECTRUM**
**ATARI ST**

**TRANTOR**
**LE DERNIER SOLDAT D'ASSAUT**

L'ordre du système solaire, tel qu'il était maintenu pendant des milliers d'années par le peuple de Zybor, commençait à se désintégrer. On alors fit appel à Trantor dans les ranges de l'armée de combat. Leader d'un groupe de mercenaires hors-la-loi, il devait utiliser sa brutalité et sa nature rebelle pour essayer de détruire le pouvoir grandissant du Nouveau Monde NEBULITHONE avant que sa menace "automatique" ne tourne à un effroyable conflit cataclysmique.




**BRAVESTARR** – Marshall Bravestarr, un homme de détermination, de force, de justice et de courage. Un homme doué d'étonnants pouvoirs d'animal qui lui donnent des possibilités inimaginables et tous lui sont nécessaires pour affronter un monde de rejetés et de vauriens. Il vient à bout de tous. Tous sauf un. Un personnage méchant qui est âpre au gain. Ce hors-la-loi, c'est Tex Hex qui lui aussi d'un temps qui appartient au lointain passé lorsque New Texas était habité par les monstrueux Broncosaures. A une époque où les imitations sont chose courante, Bravestarr est un original. Un mélange irrésistible de sensations fortes et d'insolite qui rassemble en un l'Ouest légendaire et les frontières de l'espace du futur.

**CBM64/128** – Cassette, Disquette
**AMSTRAD** – Cassette, Disquette
**SPECTRUM** – Cassette

***Le Logiciel de Demain Aujou***

# -Y TOUT

**Plans de jeu remarquables, action rapide, graphismes éblouissants... Le logiciel de GO! Une frénésie de titres ! Ne soyez pas en retard... Le logiciel de demain est déjà là!**




**RAMPARTS** – Des Chevaliers aux armures étincelantes? Certainement pas! Vous êtes plutôt un trio de bandits maraudeurs, au coeur dur, vous dechainant sur de nombreux paysages mediévaux, saccageant forteresse sur forteresse. Il y aura la résistance des paysants, de la noblesse et des Maitres du Moyen Age, mais ceci ne doit pas détérer trois gredins aux intentions diaboliques comme vous. Une aventure entrainante et pleine d'action qui ne cessera pas de votre remettre d'aplomb.

**CBM 64/128**
Cassette, Disque
**AMSTRAD**
Cassette, Disque
**SPECTRUM**
Cassette




**CAPTAIN AMERICA™ IN THE DOOM TUBE OF DR. MEGALOMANN ™**

En plein dans les célébrations du 4 Juillet. Soudain, le Dr. Mégalomann fait irruption dans la Maison Blanche ! "Désistez-vous, Mr. Le Président, soumettez-vous à ma loi ou l'Amérique connaitra aujourd'hui même un fléau d'où la mort ne semblera qu'une délivrance heureuse !"
Avancez Capitaine América. Il y a un missile non identifié situé dans un silo sous-terrain au milieu du Désert de Californie. C'est ce que ça doit être. Enfourchez votre vélo du ciel. Tous les deux, vous et le Capitaine América, sauverez le monde libre. Que Dieu Sauve l'Amérique !

**CBM64/128** Cassette Disque
**AMSTRAD** Cassette Disque
**SPECTRUM**
**ATARI ST**



uui

GO!

GO! (FRANCE), S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mousquette-06740, Châteauneuf-de-Grasse–Tel: 93 42 71 44




# BATTLE CHOPPER

Arcade

Ça grouille dans le coin : on dirait des fourmis. En plus, ils attaquent et leurs tirs sont de plus en plus précis : des chars, des dizaines de chars ont envahi la plaine. J'ai décollé au petit matin à bord d'un hélico aux canons puissamment armés. Pour faire bonne mesure, on a monté 4 missiles air-sol dont les pouvoirs destructeurs m'étonneront toujours.

Fort heureusement, je dispose d'un radar pour repérer mes cibles et ajuster le tir. La marge de manœuvre n'est pas très grande et il faut penser à esquiver les tirs de missiles sol-air. Ma tactique ? Aligner l'hélico sur la cible, tirer et dégager ensuite : en principe, ça marche mais quelle dure mission pour un seul pilote !●

*Testé sur MSX*

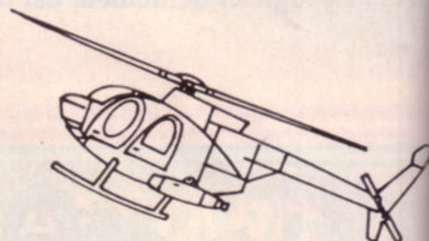


## Fiche technique

Sur un fond de paysage montagneux, l'hélico est vu de dos, bien dessiné. Ce n'est pas le cas des chars qui pourraient aussi bien être des voitures. Côté droit de l'écran, le radar. En bas, une silhouette dont la couleur indique l'état de santé de l'hélico. L'écran est clair, l'animation est correcte, les bruitages sont bien faits mais on risque de se lasser assez rapidement d'un tel jeu.

# CHOPPER X

Arcade



Volontaire pour une mission dangereuse en territoire ennemi, je me retrouve ce matin aux commandes de mon hélico. C'est, paraît-il, la dernière bataille grâce à laquelle nous pouvons gagner la guerre. J'ai la baraka, c'est pourquoi on met à ma seule disposition 4 hélicos armés de missiles avec lesquels je vais devoir détruire une armée de chars, vedettes, canons et autres avions. Ma première plate-forme relai se trouve en pleine mer : je pourrai y refaire le plein de carburant. Il ne me reste plus qu'à décoller et affronter le tir croisé des chars et autres canons. Heureusement que je connais leurs positions, ce qui me permet de prévoir les tirs et d'aligner mon hélico sur ces cibles toutes désignées. Je connais même des endroits où il y a des bombes : le tout, c'est d'arriver jusque là ! Peur, moi ? Jamais ! Glory or death ! Telle est ma devise...

*Testé sur ATARI ST*



## Fiche technique




Dans l'esprit d'un jeu de café, où il faut tirer mais aussi avoir un peu de jugement, Chopper X est agaçant : on commence à y jouer et... on veut continuer pour faire davantage de points ! En effet, les obstacles sont toujours au même endroit et, avec l'habitude et l'entraînement, on saura déjouer les pièges. L'écran est partagé en deux : le quart droit réservé aux compteurs : score, nombre d'hélicos, bombes... la partie gauche présentant le paysage vu d'en haut. Le graphisme est correct, de même que l'animation et les effets sonores. La musique, rengaine est présente tout au long du jeu. Les commmandes sont au joystick et on ne peut jouer que tout seul. Il est assez frustrant de revenir toujours au début du tableau quand on se fait descendre. Un jeu d'arcade correct, défoulant.



# RAMPARTS

Arcade

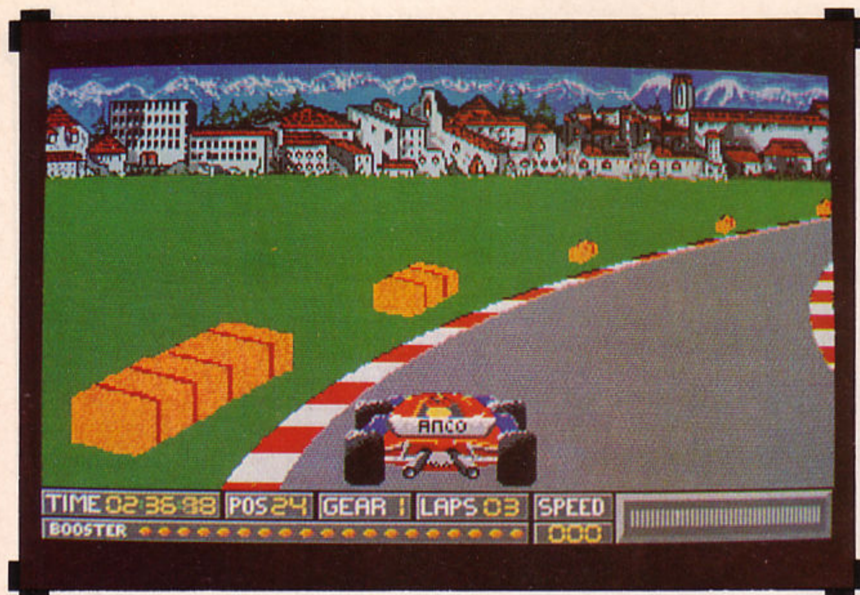
Entreprises de démolition en tout genre, rejoignez-nous ! Notre but consiste à détruire des châteaux-forts et autres forteresses. Une fois les portes et ponts-levis enfoncés, emparez-vous de la nourriture mais gare aux boulets, catapultes et vieux canons ! Les maîtres de ces demeures ne vous laisseront pas faire aussi facilement ! Mais au fait, pourquoi cette rage de tout détruire ? Un nouveau tracé d'autoroute ? Que nenni ! Ce punch vous auriez pu le mettre au service de la boxe, me direz-vous. En fait, la raison est plus subtile : vous recherchez le diable qui vous a transformé en géant maraudeur, et, tant que vous ne l'aurez pas retrouvé, le sort ne sera pas levé.
Allez-y, brisez tout... mais pas votre joystick !●



*Testé sur C64*

## Fiche technique

Démolir des châteaux qui ne sont pas de sable, pourquoi pas ? C'est là, l'idée maîtresse de ce jeu présenté dans la toute nouvelle gamme de GO ! On peut y jouer à deux. Les graphismes sont plus détaillés mais moins fins que sur la version CPC (dixit nos spécialistes Amstrad : Catherine et Olivier). La musique, très belle, accompagne le jeu. Les couleurs et les caractères redéfinis rendent le texte un peu difficile à lire. Pour réussir, il faudra éviter de confondre vitesse et précipitation : il ne faut pas taper n'importe où, faute de quoi, les tours ne s'écouleront pas. Il y a plusieurs tableaux différents et un "hall of fame". Good luck ! Amusant, surtout à deux joueurs fous !




# GRID START




Simulation course F1

Vous avez dit Grand Prix ? J'y cours ! Moi, tout ce qui me reste à faire, c'est vendre mon ordinateur pour acheter une F1. Ouais, je sais, c'est pas le même prix... Alors, pour le moment, j'me défonce devant mon écran. Je connais bien 6 circuits, répartis dans 5 pays différents. Avant chaque départ de Grand Prix, je m'entraîne pour repérer chaque détail : c'est absolument indispensable avant d'affronter les 26 autres concurrents ! Croyez-moi, on n'a pas le temps de regarder le paysage ni de lire les panneaux publicitaires !●

*Testé sur AMIGA*

**Fiche technique**

6 circuits, 2 possibilités pour chacun d'eux : entraînement ou compétition. 3 niveaux de jeu, le dernier n'étant accessible qu'en cas de bonnes performances aux précédents. Telles sont les caractéristiques de Grid Start. Côté graphique, les voitures sont bien dessinées. On n'est pas dans la voiture, mais à l'extérieur. Les décors sont tous différents. L'animation n'est pas mauvaise mais la position de la voiture dans les virages est assez peu réaliste. Les sorties de piste contre des panneaux publicitaires ou les bottes de paille, ainsi que les collisions avec d'autres véhicules se traduisent par une explosion et la désintégration des véhicules. Les bruitages ne sont pas terribles, voire agaçants. On peut obtenir beaucoup plus d'un Amiga... Toutes les commandes (accélération, freinage, changement de vitesse) se font à partir du joystick. Globalement, ce jeu est assez moyen, pourtant on s'amuse avec !




# INDY 500

Simulation

Ca y est, la réunion est terminée. On va enfin savoir quelles ont été les décisions prises par la FIA (Fédération Internationale Automobile). Chaque intersaison est réservée à ce type de réunions dans lesquelles on étudie tous les problèmes qui peuvent se poser lors du championnat du monde de Formule 1.

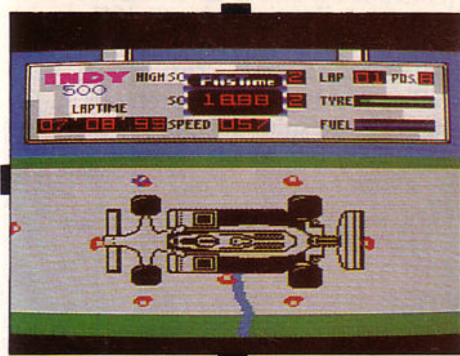
On avait demandé les départs lancés pour éviter les habituelles collisions sur la ligne de départ, on avait exigé que les pilotes soient qualifiés par leur chronos des séances d'essais. Cela empêcherait sans doute les accidents survenant lors des qualif'. On nous a promis des chicanes sur certains circuits, ainsi les lignes droites ne feraient plus l'objet de records de vitesse.

"Alors ? Alors ?

- Cent soixante-quatorze kilomètres à l'heure maxi !
- Comment ça, 174 ?
- La décision est tombée : vos voitures ne dépasseront plus cette



vitesse, ainsi plus de risque de s'envoyer en l'air à près de 300... - Non, mais c'est une blague ? Vous n'allez pas nous dire que nous allons courir sur des F1 ne roulant pas plus vite que la simple routière de monsieur Toutlemonde ?"
Ça, c'était il y a deux mois...
Aujourd'hui, nous venons de prendre le premier départ de la saison. Ce n'est pas sans un certain pincement au cœur que nous nous sommes assis dans nos véhicules bridés.
Tout est comme avant, l'usure des pneus, la consommation de carburant mais on s'y ennuie à mourir ! (Au choix je préfère quand même

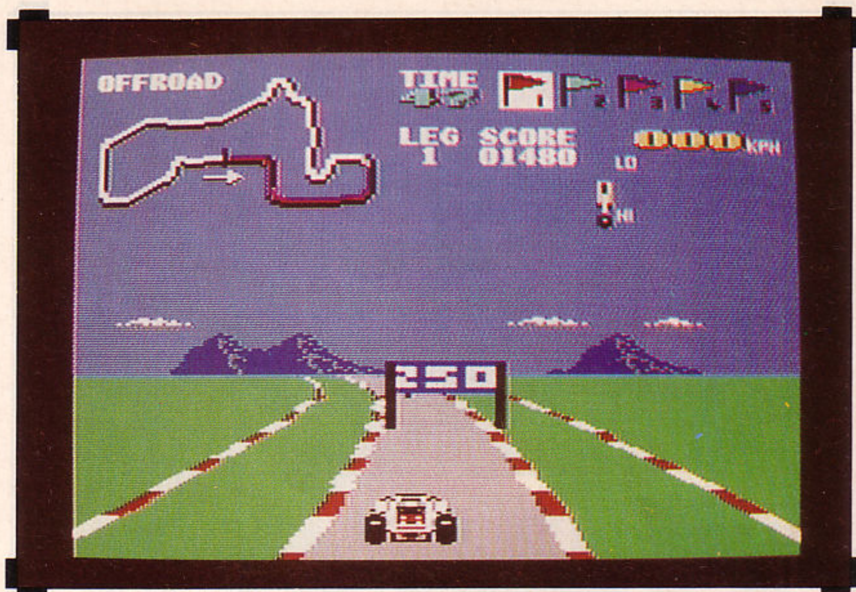


m'ennuyer...). Tant qu'ils y étaient, je me demande pourquoi ils n'ont pas exigé que l'on se mette au diesel... Enfin, c'est notre gagne-pain alors même à 174 km/h il faut être le premier sur le podium...●

*Testé sur MSX*

**Fiche technique**

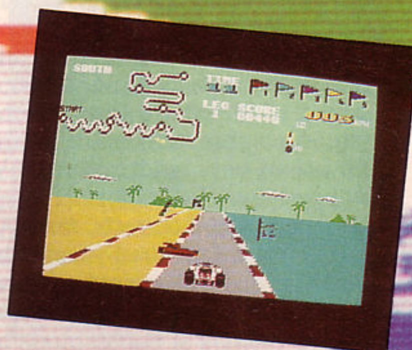
Jolis les tête-à-queue...
Chouette le ravitaillement. Mais à part ça, on s'ennuie très rapidement. Le graphisme est correct mais les paysages ne sont pas d'une extraordinaire variété.
Seuls les bruits sont fidèles, dommage qu'il n'y ait pas de passage à une vitesse supérieure...
Enfin un logiciel qui ne risque pas de casser le joystick (ni le clavier d'ailleurs).




# BUGGY BOY

Arcade

On est bien sur 4 roues, à foncer dans un buggy. Tu ne me crois pas ? Essaie et tu verras, lecteur incrédule ! J'aime bien faire des compétitions et dans ce genre d'épreuves, les parcours sont plutôt difficiles. Les organisateurs veulent que les spectateurs aient du spectacle : à nous de leur en donner ! Les pistes sont soigneusement préparées par ces sadiques qui y balancent de l'huile, des rochers, des haies. Oui, je sais, un buggy c'est fait pour ça mais quand même ! Nous, on doit les éviter ces obstacles ou mieux, s'en servir pour gagner quelques points supplémentaires en franchissant



les passages étroits sur 2 roues. Facile, facile ! J'aimerais bien t'y voir... De plus, les parcours sont chronométrés et c'est une lutte permanente contre la montre.
Pour le championnat, il y a 5 circuits à réaliser : on doit ramasser des drapeaux, passer sous des portes et... éviter quelquefois le buggy d'un traînard. Tu ricanes, mais j'y pense... Tu devrais essayer la version que propose Elite pour ton ordinateur. Là au moins, tu ne risques pas de te rompre les os !●

*Testé sur C64*

**Fiche technique**

Encore un dérivé d'une célèbre machine d'arcade. Le Buggy Boy de Tatsumi arrive sur nos écrans. Graphisme et animation sont pour le moins réussis. Le jeu est rapide et il faut avoir de bons réflexes. Après la musique d'intro, on ne retrouvera que les sons propres au bruitage du buggy. La lutte contre la montre apporte un attrait supplémentaire.
Comme il y a 5 circuits différents, il y a 5 tableaux des scores. Allez chercher vos copains, il va y avoir du sport et surtout, choisissez un bon joystick !







Après le mégasuccès d'Arkanoïd, nous avons vu fleurir sur nos machines préférées de multiples jeux d'arcades simulant le casse-briques de Konami. Alors, Addicta Ball : un clone de plus ?

Rassurez-vous : Alligata a su innover (si, c'est possible !) sur ce thème vieux comme le monde de la micro. Cette fois-ci, votre raquette ne se contente plus d'aller de droite à gauche mais elle vole ! Grâce à ses petits réacteurs, elle se propulse d'un seul clic (de la souris) en haut de l'écran ! Et ce n'est pas tout : le mur de briques a lui aussi l'envie d'aller se promener, alors il descend et menace donc, par là-même, de vous écraser sans honte ni pitié : à vous de vous frayer un chemin dans ce dédale ! Bien entendu, certaines briques doivent être touchées plusieurs fois avant de disparaître, et d'autres sont dotées de pouvoirs étranges : réserve de fuel pour la raquette, champ magnétique pour capturer la balle, vie supplémentaire, munitions laser (devinez à quoi ça sert !), etc, etc. Chaque niveau est peuplé de nombreuses créatures et d'objets le plus souvent maléfiques ; et à chaque parcours correspond un thème (les transports, l'espace, le cirque, le sport...). Une autre originalité : une barrière de protection est située derrière vous, permettant de ne pas rattraper la balle et de la faire rebondir sur le sol, mais des boules de feu se chargeront de détruire le mur providentiel avec un plaisir non dissimulé : chacun son tour !●

*Testé sur ATARI ST*

**Fiche technique**

Si le thème reste le même, Alligata a su introduire dans son jeu un nombre suffisant d'innovations pour rendre celui-ci sympathique. Le graphisme et l'animation sont corrects, mais le son est hélas quasi inexistant. Un logiciel malgré tout fort distrayant.

# COSMIC

Arcad

En rentrant du travail hier soir, j'étais de bien mauvaise humeur. La journée s'était mal passée, en plus ma voiture montrait des signes de défaillance. L'après-midi, il avait même fallu que je teste un wargame, moi qui ai horreur de ça... Bref, j'avais hâte d'arriver chez moi, d'avaler un cachet d'aspirine pour calmer ce fichu mal de tête et d'aller au lit. En ouvrant ma boîte aux lettres, horreur, malheur ! Une lettre de mon percepteur me signalant gentiment que j'avais droit aux 10% supplémentaires... Un autre paquet m'attendait. Zut, je ne voulais pas l'ouvrir, je préférais aller tout de suite me coucher.
Après avoir fait quinze mille tours sur moi-même, après m'être emmêlée les jambes dans les draps, je décidai enfin de passer sous la douche pour me calmer un peu. L'effet fut immédiat : à peine avais-je enfiler mon peignoir que je déchirai avec impatience l'enveloppe du paquet pour y trouver de quoi mettre sous la dent de mon micro. (C'est que c'est vorace ces engins-là...). Un super jeu (c'est





# CAUSEWAY

du moins ce qu'il était écrit sur la jaquette) : Cosmic Causeway alias Trailblazer II. Fébrilement j'appuyai sur le bouton ON de mon micro, lui fis ingérer la cassette et saisis le joystick. Ouah ! Terrible ! J'avais bien fait de ne pas rester au lit... 19 heures, 20 heures, 21 heures, 21 heures trente, ... minuit... Impossible d'arrêter, je ne cessais d'augmenter mon score mais je voulais aller encore plus loin... C'était tellement grisant de pouvoir circuler à toute vitesse sur ce damier de toutes les couleurs, tellement étourdissant de suivre la balle dans ses rebonds et ses pointes de vitesse. Heureusement que

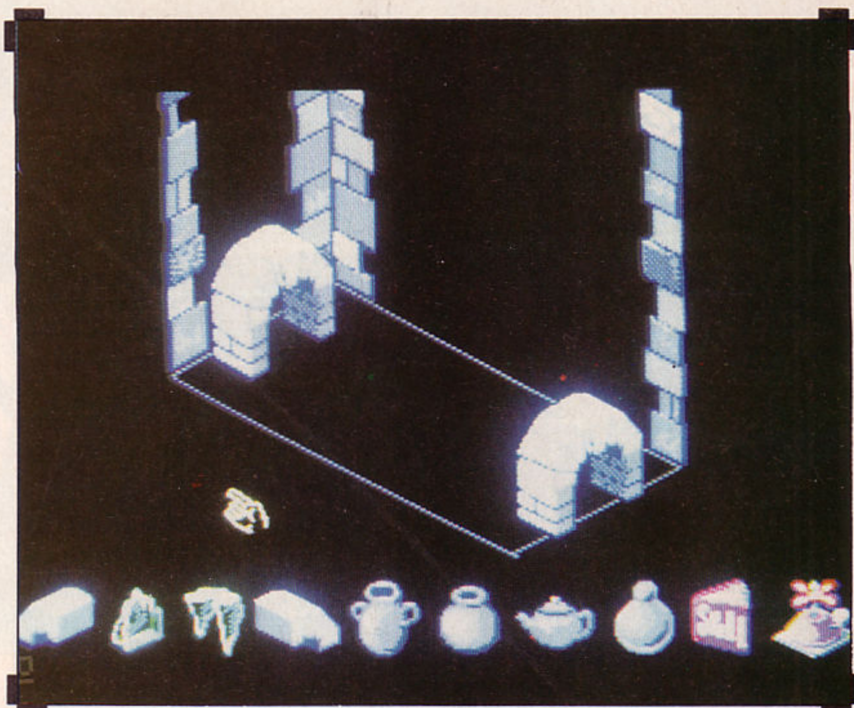


je ne suis pas consommatrice d'alcool sinon j'aurais rapidement attrapé le mal de mer... Juste un conseil : le jour où tout va mal autour de vous, n'hésitez pas un seul instant, branchez votre micro et en route pour Cosmic Causeway.

*Testé sur C64*

### Fiche technique

Ça va vite, très, très vite. Evitez de tomber dans le vide, rebondissez sur les cases bleues, évitez les violettes qui vous font reculer, foncez droit sur les objectifs, abattez les extra-terrestres et attention de ne pas casser le joystick... La musique, l'animation et les couleurs sont très gaies. On ne s'en lassera pas de sitôt...



## AIRBALL CONSTRUCTION KIT

Utilitaire/Jeu

Airball, vous connaissez ? Vous savez, la petite boule d'air comprimé mise dans le pétrin par un sorcier maléfique (mais existe-t-il encore des sorciers bienveillants ?), le pétrin en question ayant la forme d'un château truffé des pièges les plus diaboliques.
Les pièges les plus diaboliques... Peut-être pas. Je vous connais : vous avez perdu vos derniers cheveux en essayant de résoudre Airball, alors vous avez décidé de vous venger sur votre entourage, mais comment ? A.C.K. est LA solution : vous allez leur concocter à tous un dongeon si pervers qu'ils ne pourront plus se moquer de vous ! La première chose à faire, bien entendu, est de dessiner sur papier un plan détaillé de votre château comportant les issues et une idée des pièges existants, ainsi que les différents niveaux pour un multi-étage. Vous êtes maintenant fin prêt pour utiliser l'éditeur d'A.C.K. Airball Construction Kit vous donne accès à tous les paramètres, vous permettant ainsi de créer un véritable jeu d'arcades. Il faut tout d'abord définir le numéro de code et la taille de la pièce (du simple couloir à la salle géante sur plusieurs niveaux !), puis les issues avec le code des salles communiquantes. Il ne vous reste plus (façon de parler !) qu'à "meubler" la pièce : décor, objets, monstres... Près de 300 motifs sont disponibles : de quoi créer le plus abominable des châteaux.●

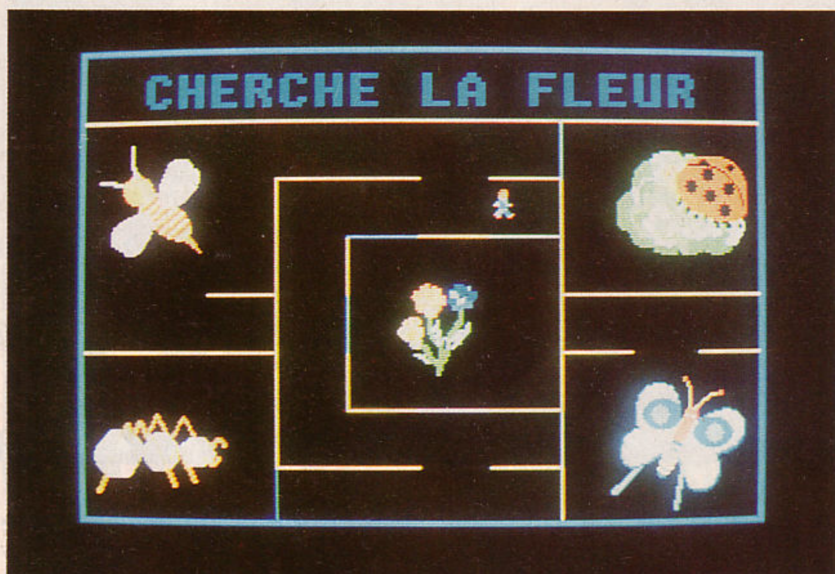
*Testé sur ATARI ST*

### Fiche technique

Airball Construction Kit reprend exactement les caractéristiques du jeu : le graphisme est joli et l'animation correcte mais le son est inexistant. Le tableau de l'éditeur n'est pas rafraîchi souvent, les données affichées sont donc fréquemment fausses. La notice explicative, beaucoup trop succincte, n'explique pas grand-chose (elle n'est d'ailleurs pas traduite).
Malgré ces quelques défauts, Airball Construction Kit permettra à ceux qui auront la patience requise de créer un vrai jeu d'arcades sans avoir à se préoccuper de programmation : quoi de plus agréable, n'est-ce pas ?

# SAC A DOS

Compilation jeux éducatifs




**ABC**
Pas besoin d'attendre le CP pour que votre enfant commence à reconnaître les lettres. Il est capable de le faire bien plus tôt. Tenez, essayez de le faire retrouver sur le clavier les lettres affichées à l'écran. Vous verrez qu'il ne se débrouille pas si mal que ça votre bambin... S'il est vraiment jeune, ne lui faites reconnaître que les initiales, c'est possible avec ABC.

**Associe**
Bon, après l'avoir fait travailler avec ABC, faites-le associer des éléments deux à deux. Parmi une collection de quatre icônes, à lui de choisir celle qui va avec la cinquième icône. Les dessins sont mignons, le choix s'opère grâce à la petite menotte qui apparaît à l'écran. A votre charmante petite tête blonde (là, j'entends déjà certaines personnes autour de moi s'écrier : et les brunes alors ?...) de cliquer l'icône choisie à l'aide de la souris.



**Intrus**
Ça y est, votre petit génie est désormais rôdé à l'utilisation de la souris. Demandez-lui d'éliminer parmi les quatre icônes proposées celle qui n'a aucun rapport avec les trois autres. Six niveaux de difficultés sont proposés ce qui permet à l'enfant un temps plus ou moins long pour opérer son choix. Les images sont les mêmes que pour l'exercice précédent.

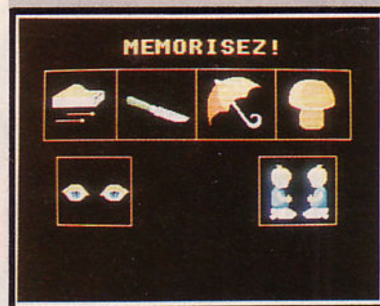
**Labyrinthe**
Faites maintenant travailler la logique de votre protégé en le faisant relier deux éléments par des chemins très compliqués (pour lui bien sûr...). Du poussin à la poule ou du chat au bol de lait, il aura de quoi se perdre. Le seul inconvénient du jeu est sa longueur. En effet, après deux ou trois labyrinthes, un enfant de maternelle ne fixera plus son attention. Un bon exercice de latéralisation et d'orientation.

**Memorise**
Voici le dernier jeu de cette compilation. Le fonctionnement en est très simple, il suffit de bien observer une sélection de six images. Le temps d'observation peut varier de 2 à 20 secondes selon votre choix. Ensuite, votre petit chéri devra cliquer sur la bonne case pour positionner l'image qui apparaît. Un conseil : commencer par un temps assez long sinon le résultat sera désastreux.
Voci maintenant la fin de l'épreuve.
Ouf, il était temps sinon j'allais arriver à cours de synonymes pour qualifier votre petit garnement...

*Testé sur ATARI ST*

## Fiche technique

L'ensemble de ces logiciels tient sur une disquette contenue dans un petit sac à dos qui fera le bonheur des enfants.




Les graphismes sont très soignés et les manipulations, à partir de la souris, aisées. Les effets sonores sont, quant à eux, pratiquement inexistants. Les enfants prennent plaisir à découvrir les multiples facettes de ce logiciel éducatif réservé aux plus petits.

# IMAGINES ARCADE HITS



ARKANOID



SLAP FIGHT



KUNG-FU II



MAG MAX



LEGEND OF KAGE



GAME OVER

# DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS

**ARKANOID** L' INCROYABLE EXPERIENCE CASSE BRIQUES DE TAITO

**SLAP FIGHT** ACTION ET VITESSE DANS L' ESPACE POUR CE JEU D' ARCADE A SUCCES DE TAITO

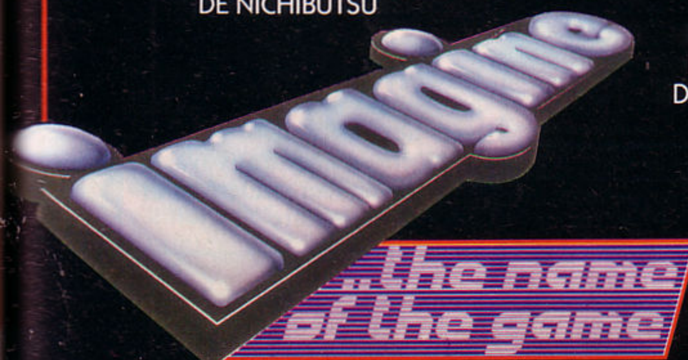
**YIE AR KUNG FU 2** LA SUITE DU MEILLEUR LOGICIEL D' ARTS MARTIAUX DE KONAMIS YIE AR KUNG FU

**MAG MAX** AVEZ VOUS LA PUISSANCE ET LA FORCE POUR VAINCRE DANS CE HIT DE NICHIBUTSU

**LEGEND OF KAGE** VIVEZ DES HEURES DE PLAISIR MAGIQUE DANS CE CONTE DE FEE DE TAITO

**GAME OVER**
UN IMPITOYABLE TEST D' ENDURANCE ET D'AGILITE CONTRE LES FORCE DE LA REINE GREMLA




ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

# L'AFFAIRE

Aventure

Journaliste ? Un peu ! Gros caïd ? Sûrement pas ! Petit truand ? Peut-être ! Moi-même ? Certainement... Je suis Raymond Pardon et... ne vous fiez pas à mon nom parce que, cette fois, je ne pardonne pas. Je viens de me payer injustement 6 ans de taule et j'aimerais bien savoir qui aurait dû les faire à ma place. Toi, peut-être ? En tous cas, quelqu'un sait et ce que moi je sais, c'est que je vais savoir ! (Pardon, M. Gabin !). De Paris à Amsterdam, de Londres à Hambourg, de Cannes à Rome et de Barcelone à Paris, la boucle est bouclée. Si je déforme mes valises avec autant d'acharnement, c'est que, en plus des 6 ans de cabane, Mylène, la seule femme que j'aimais, s'est tirée.
Tous les moyens sont bons pour enquêter et pour mieux m'infiltrer dans le milieu, je me fais passer tantôt pour journaliste, tantôt pour truand... Des confessions, des mensonges, on m'en fait tous les jours : à moi de trier pour trouver la vérité !●




*Testé sur* ***ATARI ST***

## Fiche technique

L'Affaire ? Une bonne affaire ! Si vous aimez les enquêtes et l'aventure, allez-y ! La présentation est très belle avec une fenêtre action, une fenêtre présentant les objets possédés (elle apparaît sous la carte). Une zone "dialogue" coupe l'écran en son quart inférieur. La partie basse de l'écran affiche des "icônes" représentant les lieux où l'on peut se rendre, les objets que l'on a en main et une "photo" de l'interlocuteur du moment. Le principe du jeu consiste à cliquer sur une silhouette ou un objet apparaissant sur l'écran principal. Les graphismes sont soignés et les musiques de Charles Callet accompagnent le joueur pendant son voyage. Un dernier mot : les moyens financiers étant limités, ne vous déplacez pas de manière inconsidérée d'une ville vers une autre.
Dernier tuyau : si comme nous, vous n'arrivez pas à démarrer le jeu, sachez qu'il faut introduire très rapidement la disquette n° 2 comme le programme le demande, et cliquer aussitôt.
Première étape du voyage, votre revendeur préféré pour acheter "l'Affaire" !



# NEBULUS

Arcade




Dring !! Driiing... Que... Que se passe-t-il ? Ah oui, c'est la sonnerie du téléphone. Qui peut bien m'appeler à cette heure matinale ? J'ai horreur que l'on m'arrache à mon rêve. Tiens, celui de tout à l'heure m'avait transporté quelque part sur les rivages de la Martinique, une île de la planète Terre. J'y voyais le rédacteur en chef d'Arcades dormir à l'ombre d'un arbre des voyageurs... Dring ! Oh zut, j'allais oublier de répondre !. Pardon ? Aller démolir une tour géante à cette heure ? Mais où est-elle ? Ah ! Au milieu de l'océan Nébulique. Mais pourquoi dois-je la détruire ? Ils ont construit cette tour sans permis. OK, j'y vais.

Quelques minutes plus tard...

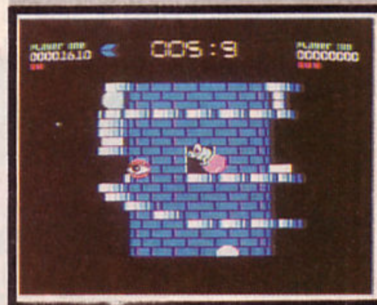
"Je viens de quitter mon sous-marin et saute sur le premier escalier de la tour. Cela me semble un jeu d'enfant : monter au point culminant de l'édifice, alors s'amorcera la destruction. Ensuite, je n'aurai plus qu'à rejoindre mon sous-marin, pêcher quelques poissons et rejoindre une autre tour.

Oh là ! J'ai failli faire un plongeon involontaire : une dalle du trottoir ayant cédé sous mes pas... Je me suis rattrapé de justesse et je suis entré en courant dans la tour. J'en suis ressorti à l'étage supérieur mais il m'a fallu beaucoup de patience pour parvenir à gagner l'ascenseur. A peine avais-je posé le pied sur celui-ci, qu'un engin diabolique s'abattait sur moi. J'ai tenté de le contrer en lui lançant une boule de neige mais en vain. Il m'a bousculé et j'ai atterri deux étages plus bas. Après avoir repris mes esprits, j'ai choisi une direction au hasard et c'est alors qu'une boule géante m'a fait rebrousser chemin. Ouf ! J'ai échappé à une chute dans l'eau. Par ces temps de froid, il vaut mieux l'éviter. Bon cette fois, j'ai repéré le terrain, je vais pouvoir gravir les dernières marches de la tour. Oh... C'est horrible... Je ne peux plus avancer. Un œil devant moi, qui me guette. Je suis saisi de frissons, le temps s'écoule et si dans vingt secondes je n'ai pas atteint le sommet, ma mission aura échoué. Un instant, une phrase d'un auteur terrien me fait frémir : "L'œil était dans la tombe et regardait Caïn". Bon ça suffit, je dois oublié toute cette peur et repartir à l'assaut de ma tour, je suis sur Nebulus, je ne suis pas sur Terre... D'abord, est-ce que j'ai une tête de Caïn moi ? Bien sûr que non ! Les Terriens disent que je ressemble à une grenouille verte avec une queue noire. C'est possible. Mais moi, je suis comme tous les Nébulussiens... J'ai même remarqué que dans mes yeux exhorbités brillait un certain charme. Enfin, ça c'est une Nébulusienne qui me l'a dit.

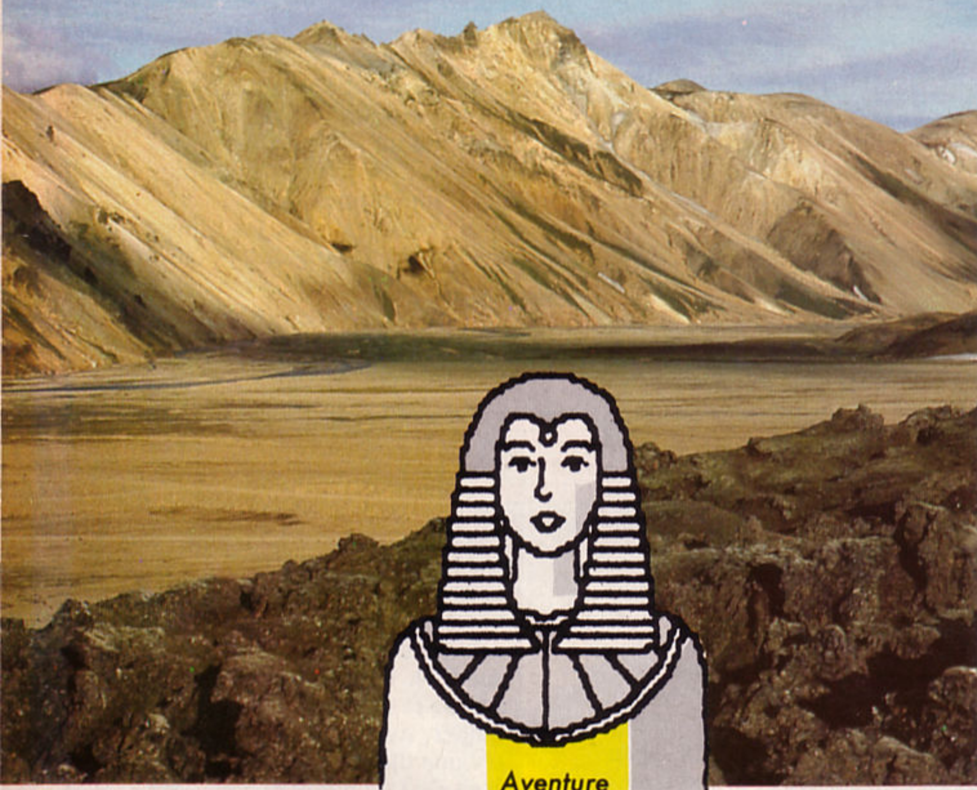
Pour l'instant, je dois repartir vers le sommet. Si je détruis la tour, j'aurai une prime. Super ! Comme ça je pourrai plus facilement sortir en boîte afin de draguer l'une de ces charmantes créatures vertes à deux pattes...●

*Testé sur C64*

Un scénario original, une illustration sonore très réussie, un graphisme super joli et surtout très rigolo, des couleurs superbes comme tout bon logiciel sur C64, une animation assez rapide et somme toute facile à guider, avec toutes ces qualités que dire de négatif ? Rien si ce n'est qu'il faut prévoir pas




mal de temps pour jouer car lorsque l'on s'y plonge, difficile d'abandonner sans avoir abattu au moins une tour... Nebulus est un logiciel que l'on gardera sous la main afin de se détendre un peu, et vous verrez qu'il est aussi très intéressant d'y jouer à deux.





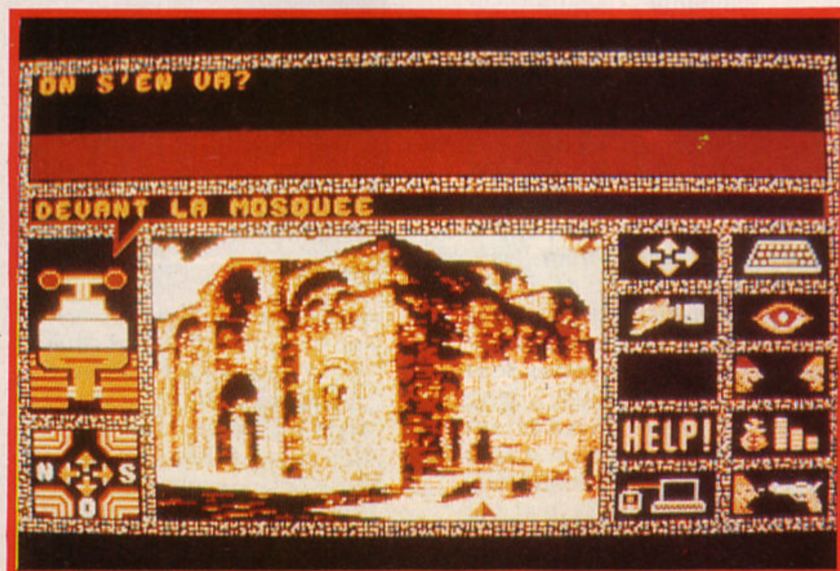


EUREKA ! J'ai trouvé la formule !... Le réveil en sursaut qui suit cette extase me fait amèrement constater que je suis encore bien loin de cet état final. Tout ce que je sais, c'est qu'elle existe cette fameuse formule qui permettrait de dissimuler certaines parties de la terre ; de plus, nous devons cette découverte au pharaon de l'antimatière qui n'était autre qu'Acktheon, bien sûr !

Non mais, j'espère que vous vous rendez bien compte de l'enjeu (principalement militaire, il faut le reconnaître...) de posséder une telle formule ! C'est pourquoi mon gouvernement n'hésite pas à m'envoyer au Caire afin d'effectuer toutes les recherches nécessaires tout en sachant que l'autre grande puissance ennemie (vous voyez de qui je parle ?) va faire la même chose... A coup sûr, ils vont encore envoyer leur agent Volaski ou Skivol, je ne sais jamais, ce qui signifie que la partie va être serrée...

C'est avec une grave émotion que je me retrouve devant l'entrée de la Cité ; quand je pense à tous ces siècles qui me contemplent ! Enfin, ce n'est pas cela qui va me faire ouvrir la porte qui s'y refuse obstinément mais il m'en faut d'autres pour me faire renoncer à un projet !

Ma première visite dans la Cité sera pour la mosquée et à partir de cet instant, une première révélation m'est facile : pour espérer découvrir la formule tant recherchée, il me faudra réunir trois petites pyramides (normal au Caire ! En France, ce serait plutôt trois petites boules avec la Tour Eiffel qui font de la neige quand on les retourne...).



A partir de là, je vais découvrir tout ce qui constitue la vie quotidienne en Egypte à commencer par le moyen de déplacement traditionnel du pays, j'ai nommé le chameau, suivi des temples et de leurs colonnes, tout en considérant les sarcophages de près sans oublier les caravanes dans le désert et par voie de conséquence la plus terrible épreuve que l'Homme puisse endurer : la soif. En regard de tous ces événements qui peupleront mon aventure, il faut noter l'insertion d'éléments de notre siècle (je vous laisse chercher lesquels...) qui font allègrement leur entrée près des pyramides et des chameaux !...●

*Testé sur **AMSTRAD CPC***

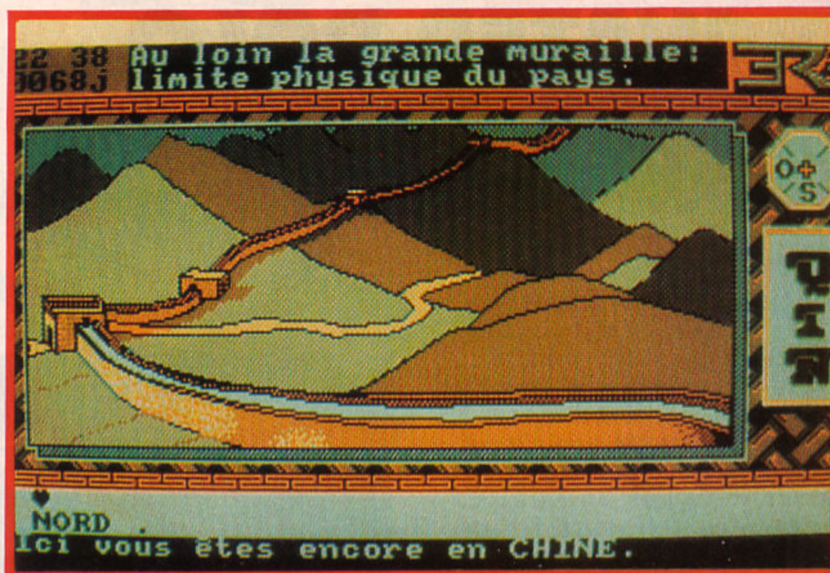
**Fiche technique**

Cette seconde production du Studio d'Annecy vaut la peine que vous vous y arrêtiez avec ses images digitalisées et sa gestion du jeu par icônes, l'analyseur syntaxique quant à lui est suffisamment souple... Par contre, l'insertion de 2 jeux d'arcades pour pouvoir continuer la progression n'est pas très réussie.

# QIN

Aventure




J'en ai marre ! Tous les matins, c'est la même chose ! Lorsque j'ouvre les yeux, je ne vois que ce grand vase si beau mais qui cache un mystère... et cela fait maintenant 1000 ans que cette petite histoire dure ! En effet, depuis mon ancêtre Liou, le vase s'est toujours transmis de père en fils dans le palais impérial et jamais personne n'a osé percer ce mystère...

Mais ce matin, j'ai cassé le vase et j'ai décidé de me lancer dans la grande aventure afin de découvrir le secret de QIN, premier empereur de Chine qui a eu pour architecte Liou, mon honorable ancêtre. Comme le voulait la tradition, Liou ayant construit le tombeau impérial de Qin, a dû être enterré avec l'empereur de même que toute son armée ; ensuite, pour éviter tout pillage futur, le tombeau a été protégé par une multitude de pièges tous plus redoutables les uns que les autres et, pour terminer, il a été enseveli sous un tumulus gigantesque. Mais mon vénérable ancêtre a fait une grande entorse à tous ces interdits car, avant d'être sacrifié, il a éparpillé dans toute la Chine le plan de la sépulture.
Il est désormais évident que les dieux m'ont choisi pour mener ce terrible périple qui me fera passer par le pic de l'Est et m'emmènera jusqu'à la Grande Muraille de Chine pour parvenir à rassembler les trois premiers morceaux du précieux plan.
Mais alors une terrible révélation m'est faite : depuis toutes ces années, les deux autres morceaux du plan se sont trouvés détruits et il faut donc retourner 1000 ans en arrière pour espérer les récupérer... Merci à toi, vénérable Wenchen, dieu du temps et des pestilences, de bien vouloir opérer le transfert ! Ainsi, je vais même pouvoir rencontrer Liou, mon ancêtre, ainsi que Qin, empereur redoutable et redouté de la Chine en l'an 221 avant J.C.
Une fois que le rappel des dieux s'est effectué, il ne me reste plus (enfin tout est relatif !) qu'à me rendre à la mystérieuse sépulture de Qin, à passer tous les barrages (et ils sont nombreux...) pour pouvoir enfin rejoindre l'empereur et son secret !...●

*Testé sur **AMSTRAD CPC***

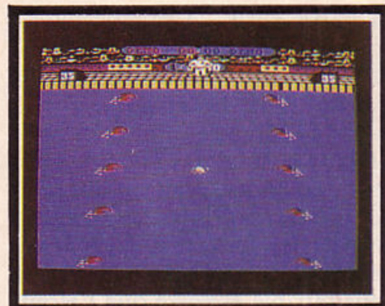
**Fiche technique**

Vous avez aimé Sram ? Vous aimerez alors Qin d'autant plus qu'il y a une progression au niveau du graphisme grâce à des superpositions de fenêtres, au niveau de l'analyseur syntaxique qui est encore plus souple et au niveau du scénario (deux disquettes, ça vous dit ?...).

# WATER POLO

*Simulation sportive*



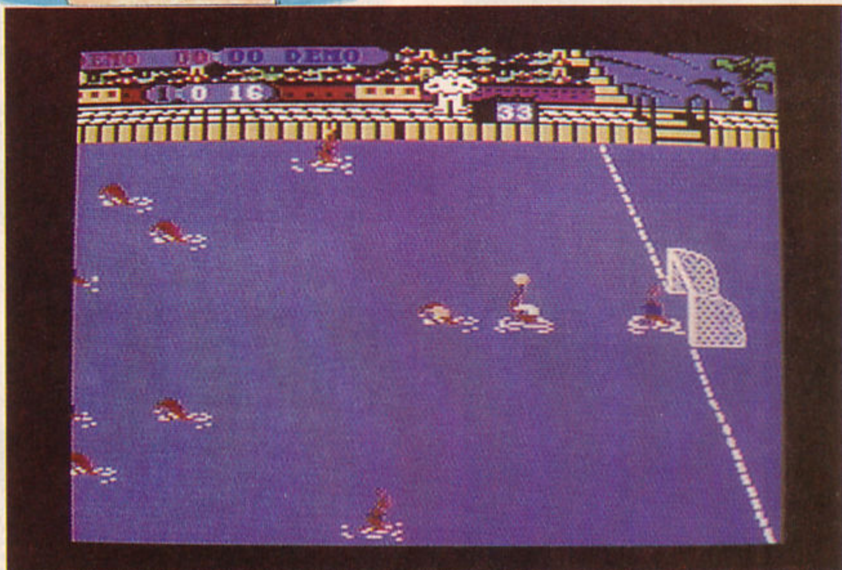


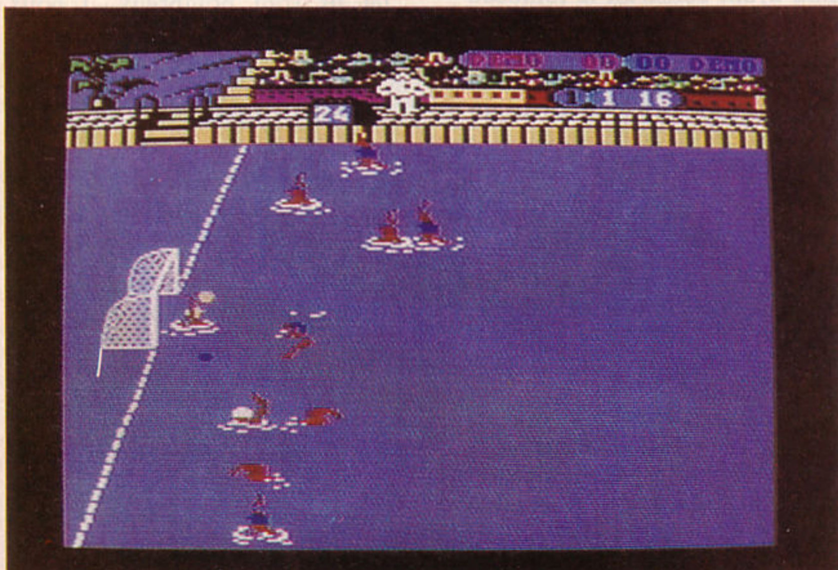
Ça, c'est pas un sport de fillette ! Il faut de bons abdos, des bras musclés, du souffle... Quoi ? Tu nages que la brasse ? Tu peux aller te rhabiller, mec ! Ici, faut être rapide : on n'a pas le temps de frimer devant les spectateurs. Evidemment, à la téloche, à part le foot et le tennis, le reste on connaît pas. C'est vrai qu'il n'y a pas trop de place sur les bonnets pour de la pub !

Aujourd'hui, en bonnets bleus, l'équipe d'Arcades. En face, bonnets rouges l'équipe de... (censuré ! On va pas faire de la pub pour nos concurrents, quand même !). Les 4 périodes s'avèrent difficiles. Heureusement, la foule nombreuse des lecteurs est là, sur les gradins, pour admirer rétros et bras roulés. Fin de la 3e période. L'arbitre siffle la remise en jeu. l'équipe d'Arcades mène par un petit point d'avance lorsque Jean K... fait une faute sur la personne de Denis B..., en bonne place pour shooter. L'arbitre siffle un penalty. La foule se tait. De son bras puissant, le rédac chef d'Arcades ajuste son tir et trompe le gardien. Le cidre va couler à flots chez les bretons ce soir ! Les parisiens peuvent aller se rhabiller (normal, en slip de bain, ils risqueraient d'attraper froid !).

Ici, Léone Zitron, en direct de la piscine de Colombes. A vous les studios ! ●

***Testé sur C64***



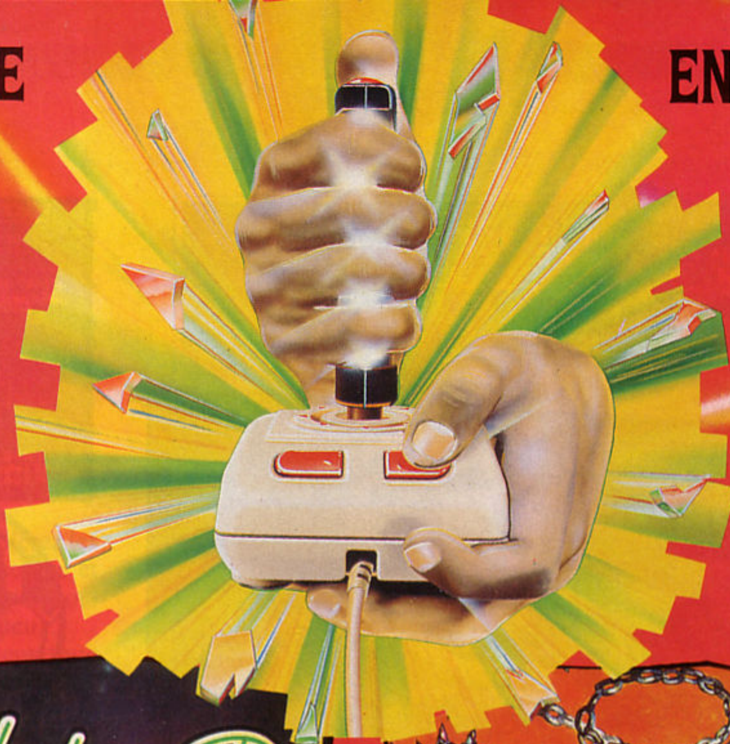




## Fiche technique

Mais elle est belle cette simulation de water-polo ! On aurait peut-être pu fignoler davantage les graphismes, mais côté animation, il n'y a rien à dire. Les règles du jeu sont respectées. On peut jouer seul contre l'ordinateur ou à deux. On peut même organiser des tournois. Les nageurs se déplacent à l'aide du joystick. Il faut un peu d'expérience pour ajuster les tirs en force et en direction. Les effets sonores sont assez limités mais le sifflet de l'arbitre est bien imité. Quand un but est marqué, comme à la télé, on a droit au "replay". Je ne pense pas me mouiller (elle est bonne... re !) en conseillant aux amateurs de sports collectifs cette simulation de water-polo.

# AFFRONTEZ UNE TECHNOLOGIE TACQUINE

Ni héros, ni ennemi, seulement du savoir-faire et de la technologie pures alors que vous guidez votre rayon laser à travers une mer de dangers, une pyramide d'obstacles. Faites-le réfléchir avec des miroirs, faites-le rebondir sur les murs, déviez-le à travers des lentilles, tout en calculant constamment les angles, en surveillant soigneusement son chemin vers le recepteur.



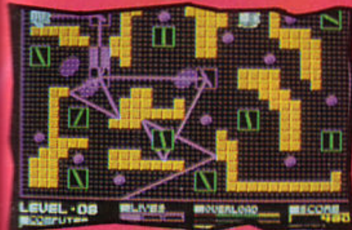
# ENTREZ DANS UNE IMAGINATION EFFRAYANTE

Archvault, le chef hideux et puissant des Firedrake a décrété que vous devez être traqué comme un animal et ramené pour être condamné. Votre seul espoir de survie est de vous échapper de la vallée. Avez-vous la volonté et la ressource nécessaires pour réussir non seulement contre votre adversaire mais aussi contre les créatures et les êtres sinistres du monde imaginaire d'Orb?















AMSTRAD CASSETTE ET DISQUE • SPECTRUM CASSETTE • ATARI ST DISQUE • CBM 64/128 CASSETTE ET DISQUE

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD., ALPHA HOUSE, 10 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS, ANGLETERRE.

C'EST UNE EXPERIENCE FRACASSANTE

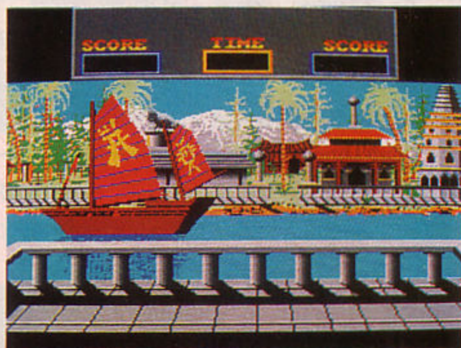
GREMLIN

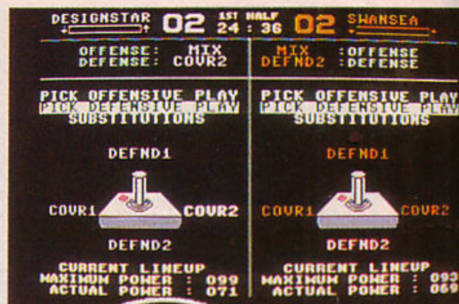

F. SOLONS

# THAI BOXING

Simulation/Combat

Trente-huit degrés Celsius, la fumée, les gaz d'échappements forment un nuage grisâtre au-dessus du boulevard. Les motos pétaradent, les bus bondés jouent à la perfection du klaxon. Il va être temps de quitter Bangkok pour rejoindre la province de Bo Raï. Avant de partir, nous allons tout de même visiter un peu les lieux touristiques de cet ancien royaume de Siam.
Le marché flottant, les temples et pagodes bouddhistes, la ferme aux serpents et bien sûr le parc de Rose Garden sur le fleuve. C'est le rendez-vous des touristes occidentaux. Après un repas traditionnel dans une immense case sur pilotis, nous allons assister aux danses rituelles thaïes. Celle des bambous est de loin la plus jolie, la plus gracieuse et surtout la plus rapide. Maintenant, un peu de combat. Il est bien connu que les touristes ont soif de sang. D'abord deux coqs. Quelle horreur ! Faire s'entretuer deux pauvres bestioles qui n'ont rien demandé à personne. Tiens, un serpent et une mangouste maintenant : de pire en pire ! Il y a des jours où l'on a un peu honte d'être touriste.
Ah maintenant, on nous promet un spectacle surprise. Nous devons rejoindre les berges du Chao Praïa. Là, deux Thaïs, revêtus de short et les cheveux retenus par un bandeau à carreaux vont s'affronter. Après les coqs et les serpents, on aura eu droit à toutes sortes de combats... Pour les amateurs de cris bestiaux et de sang, en voilà un beau spectacle...







# SUPER STAR SOCCER

Simulation sportive

Petite équipe, je ferai de toi un grand club, c'est promis ! Je n'ai pas accepté pour rien ce poste d'entraîneur ! Les prochains matches que tu joueras seront décisifs. J'ai tous les moyens à ma disposition pour changer les hommes, découvrir des futures vedettes, les entraîner... Bref, faire de l'équipe une machine à gagner. Je sais, je sais, y'a du boulot !
Comme moi, vous pouvez faire

cette expérience avec ce jeu qui simule une saison complète de football. Fiches de suivi des équipes (au nombre de 16) de la Ligue (eh oui, le programme est anglais), possibilités diverses au niveau de la composition de l'équipe (échange, achat de joueurs), entraînements... avant d'arriver à la dernière phase : le match. Là, vous pourrez juger de l'effet et de l'opportunité de vos choix !
Sur le terrain, vous contrôlerez les mouvements de l'avant-centre et du gardien, l'adversaire étant l'ordinateur ou un autre joueur.
Un bon point : l'ordinateur joue aussi pour vous car il coordonne vos passes et mouvements divers et... il positionne le gardien lors des arrêts.
Une chose est sûre : dans les gradins, il n'y a pas de hooligans donc vous pouvez jouer sans risque.●

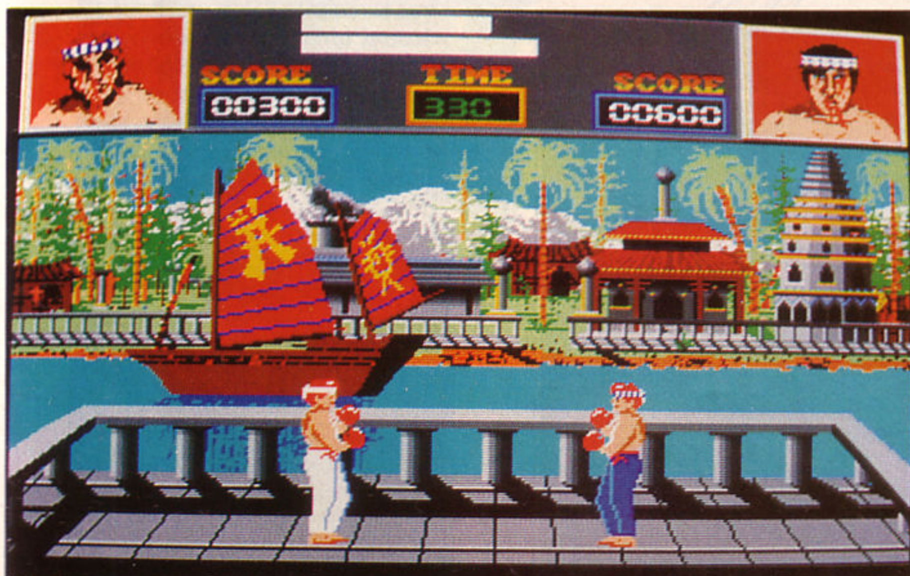
*Testé sur **C64***

## Fiche technique

L'intérêt d'un tel jeu est que la simulation est assez complète, avec le suivi du championnat et la possibilité de composer une équipe de A à Z. Manager et entraîneur : l'idée est assez nouvelle. Par contre, la partie jeu n'est pas aussi séduisante. Elle offre de bons aspects certes, telle la possibilité de contrôler la direction des passes et l'attitude des joueurs (réglées par l'éditeur d'entraînement) mais hélas, ces derniers se déplacent sur le terrain à la vitesse de l'équipe de France le jour où elle fait la mauvaise tête... Les couleurs sont correctes et le sifflet de l'arbitre ainsi que les hourras du public viennent créer l'ambiance sonore. Si l'action avait été plus rapide, Gary Lineker's Super Star Soccer aurait été la meilleure simulation de foot du moment ; en fait, il ne lui manque que celà !

Pour les autres, mieux vaut rejoindre Pattaya, la grande plage aux filles superbes... Ben oui ! C'est ça la Thaïlande des touristes... Pour un oui, pour un non, on peut assister (pour pas cher) au combat sanglant de deux jeunes gens. Et toc, un coup de pied dans le menton, et plaff, je dégomme l'adversaire. Tous les coups sont permis, pourvu que ça fasse mal et qu'il y ait du sang... Si Bouddha voyait ça !●

*Testé sur **AMIGA***




## Fiche technique

Du sang, beaucoup de sang, des cris, voilà tout ce qu'il faut pour un bon jeu de combat. Pour gagner, il vous faut taper dans le tas (le tas en l'occurrence, c'est votre adversaire). Attention au temps qui défile et à la fatigue qui gagne votre joueur. L'animation est assez réussie bien que les chutes des boxeurs soient un peu trop rigides. Les couleurs sont chaudes et les décors jolis. Quelques fautes toutefois : nos deux Thaïs ont les cheveux rouges et ne ressemblent pas du tout à des asiatiques. Vous jouerez dans plusieurs tableaux de difficulté croissante avec des cris bestiaux pour seuls effets sonores. Combat pour combat, je préfère Karate Kid II...




# SKATE OR DIE

*Simulation sportive*

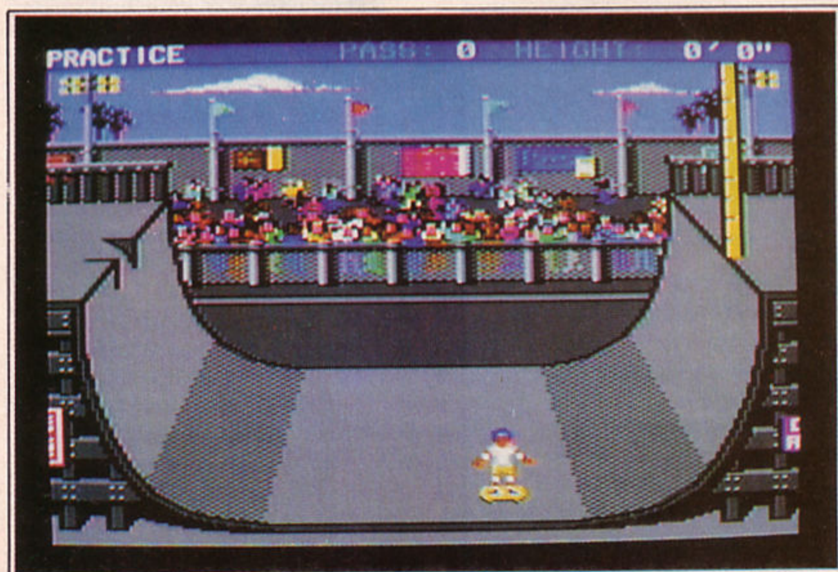
Qui a dit que les jeunes avaient des goûts de luxe ? Moi mon dada, c'est le skate : pas cher et tellement amusant. On y glisse à toute vitesse, ça tourne, ça roule, c'est génial. Bien sûr, au début, on ne peut pas éviter les bleus et les écorchures mais on prend vite l'habitude de diriger cet engin de folie.

Tenez, venez avec moi, je vais vous apprendre. Tout d'abord, venez choisir votre skate. Lequel désirez-vous ? Le bleu ? OK. De toute façon, la couleur importe peu...

Allez, on y va. Bon, on va tout de suite essayer le parcours de course. C'est comme au ski, à quoi bon rester sur des pistes vertes, mieux vaut rencontrer tout de suite les difficultés. Ah ! Vous avez mis vos lunettes de soleil. Ouah ! Le look... Avec ça, vous allez faire craquer toutes les minettes de la région. Prêt pour le départ ? Allez-y. Ouais, c'est pas mal. Un petit coup de rein et virez à gauche : aïe ! Ça c'était à droite. Et à droite... c'était un tas de gravier... Heureusement, dans votre chute, vous avez gardé vos lunettes ! L'honneur est sauf... Par contre, le pantalon... Au lieu de faire le beau, vous auriez mieux fait de mettre des protections sur les genoux. Bon, on continue. Attention de ne pas tomber à la mer, ce n'est pas un fun votre skate !

Quand vous serez à l'arrivée, on essaiera la cuve puis le saut. Ben quoi, vous n'allez pas me dire que c'est trop hard... Sinon, je vais penser que vous n'avez fait ça que pour la frime... ●

*Testé sur* ***C64***




## Fiche technique

Après avoir choisi votre engin, dirigez-vous vers votre épreuve préférée. A moins que votre skate ne vous emmène bon gré, mal gré, vers une épreuve que vous n'aurez pas sélectionnée. C'est ce qui arrive lorsque l'on ne manie pas le joystick à la perfection. N'oubliez pas que le skate possède une bonne dose d'inertie, aussi n'hésitez pas à anticiper vos changements de direction. En ce qui concerne les qualités du jeu c'est très bien réalisé, tant au point de vue du graphisme, que de l'animation. Lors de certaines épreuves, la musique vous accompagne. Si vous êtes novice, attention aux genoux. Si vous êtes un super joueur de joystick alors ça ira comme sur des roulettes... En deux mots, c'est un logiciel sympa dont l'intérêt ne devrait pas diminuer avec le temps. En quelque sorte, une valeur sûre pour le collectionneur de simulations sportives.

# 720°

Arcade/Simulation

Aujourd'hui est un grand jour à marquer d'une croix sur notre calendrier ; en effet, Olivier a réuni l'ensemble de la rédaction pour montrer toutes les prouesses dont il est capable sur un skateboard (comme vous le savez déjà, 90 kg sur une planche à roulettes, ça donne !)... De plus, il a même fait le pari de réussir à réaliser la figure la plus difficile qui soit dans cette discipline : il s'agit d'effectuer un tour de 720° tout en transperçant l'air !
Pour l'occasion, nous nous sommes tous réunis à Skate City et ses gracieuses évolutions commencent ; quelques petites pirouettes de-ci, de-là, cahin-caha, lui rapportent des points, ce qu'il ne faut absolument pas négliger pour la raison suivante : il patine dans Skate City mais il doit absolument aller dans les quatre parcs de patinage existants pour effectuer différents parcours qui rapporteront des médailles d'or, d'argent ou de bronze, suivant la qualité du joueur... Seulement pour aller dans ces parcs, il faut posséder un ticket ! Olivier en a 3 au départ et il doit compter sur l'importance de son score pour en récolter d'autres (1 ticket à 5000 points, un autre à 15000, etc).
Mais ce n'est pas tout ! Comme cette cité est entièrement dédiée au skateboard, il a également la possibilité d'améliorer son équipement grâce aux magasins disséminés dans toute la cité. Seulement, il ne faut pas trop flâner car si au bout d'un certain temps, Olivier n'est pas encore dans un des parcs, il signe son arrêt de mort car, dès cet instant entrent en scène des abeilles géantes qui se transforment en divers objets tous plus meurtriers les uns que les autres !
Enfin bref, je ne vous donnerai pas le score établi ce jour par notre Rambo de service, vous risqueriez d'être découragé !●





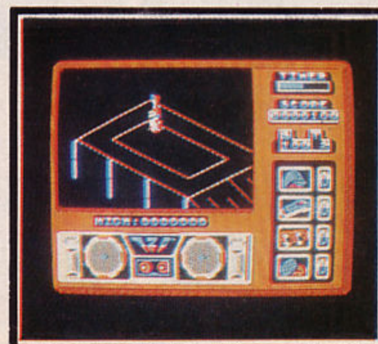




*Testé sur AMSTRAD CPC*

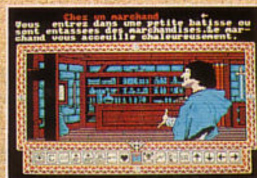
## Fiche technique

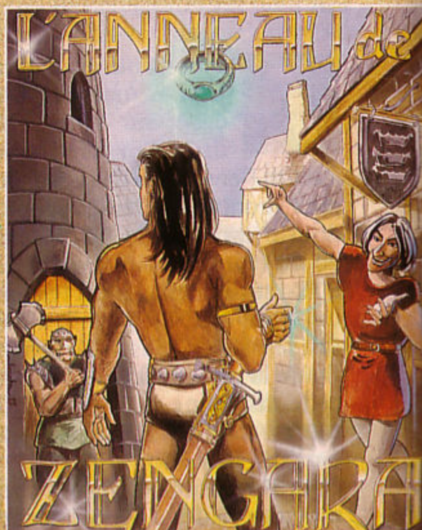
Présentant un graphisme un peu tristounet en couleurs, ce logiciel peut malgré tout présenter un intérêt pour la réalisation de prouesses grâce à une bonne animation. De plus, 720° est livré avec la musique du jeu d'arcade sur cassette audio mais à votre place, je rendrais mon magnéto aphone !












UBI Soft

NEWS

■ **NEW... NEW...**
UBI SOFT prépare la sortie du deuxième titre de la série "Un logiciel dont vous êtes le héros"... le SEIGNEUR DE GUERRE ! Que les passionnés de Moyen-Age fantastique se réjouissent... Le Seigneur de Guerre, c'est 800 K.O. d'aventures, deux disques et de nombreux graphismes et il sera disponible pour Amstrad, ST, PC, CBM, Apple et PCW...

■ **A NE PAS MANQUER !**
L'album UBI... Une super-compilation avec cinq super productions UBI-SOFT : Zombi, Asphalt, Inertie, Manhattan 95 Light (Amstar d'Or 1987) et Mange-Cailloux ! Pour 189 F en cassette Amstrad et 229 F en Disque Amstrad.

■ **Vous êtes des PASSIONNES de la PROGRAMMATION**, vous avez beaucoup de temps libre et vous souhaitez le consacrer à l'élaboration de softs... Vous connaissez le langage C, le Turbo Pascal ou l'Assembleur... Appelez UBI SOFT et mettez votre talent au service de la création.

■ **Vous êtes MUSICIENS, vous êtes GRAPHISTES** et vous pouvez égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Masque, Ironlord ou... Defender of the Crown. Venez nous présenter vos créations. Tous vos projets seront étudiés avec soin..

■ **UBI SOFT** et toute son Equipe de programmeurs vous souhaitent à toutes et à tous une **BONNE et HEUREUSE ANNÉE !**



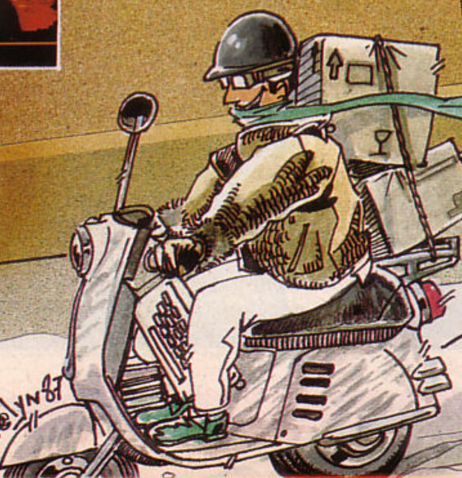












fnac

Disponibles dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC dès la sortie des produits.

# LA CHOSE DE GROTEMBURG

Aventure

Pour que vous arriviez à bien cerner mon problème, je crois qu'il faut que je vous raconte les événements d'une façon chronologique.
Nous sommes mardi et il est très exactement 11h10 ; lorsque j'arrive en vue de la maison, la porte d'entrée entrebâillée me fait tout de suite présager d'un drame. De fait, dès que je pénètre dans le hall de la maison, c'est le début de l'horreur : du sang partout sur le sol !... Je me dirige vers la cuisine et là, le spectacle qui s'offre à moi me fait défaillir : Germaine n'a plus une forme humaine... Mais qui a pu faire un tel carnage ? Ou quoi ? Ce ne peut être qu'une horrible chose ! Tout de suite, le titre de l'affaire est né : la Chose de Grotemburg !
Ne pouvant rester sans réagir, il est très exactement 11h17 lorsque je commence mes recherches car il est dit que je ne me laisserai pas envahir par la peur ! Je me lance alors à toutes jambes dans les rues de la ville et fini par arriver chez Sergio qui me fournit quelques indices précieux (je suis sûr que vous aimeriez bien les connaître...). A partir de cet instant, rien ne me sera épargné : je commencerai par découvrir un second cadavre chez mes voisins, ce qui renforcera d'autant plus ma détermination à éclaircir ce mystère ; ensuite, mes recherches me conduiront assez bizarrement dans une décharge puis dans la forêt qui me mènera jusqu'à une maison dans un tel état que pour en partir, je devrai sauter par la fenêtre du 1er étage. Ensuite, je me retrouverai dans une situation vraiment pas possible ! Figurez-vous que... ; mais au fait, il faudrait que je vous laisse quand même une grande part de suspense, sinon ce n'est plus intéressant ! Sachez malgré tout que vous aurez besoin d'un élément essentiel qui est souvent utilisé pour conjurer le sort...●

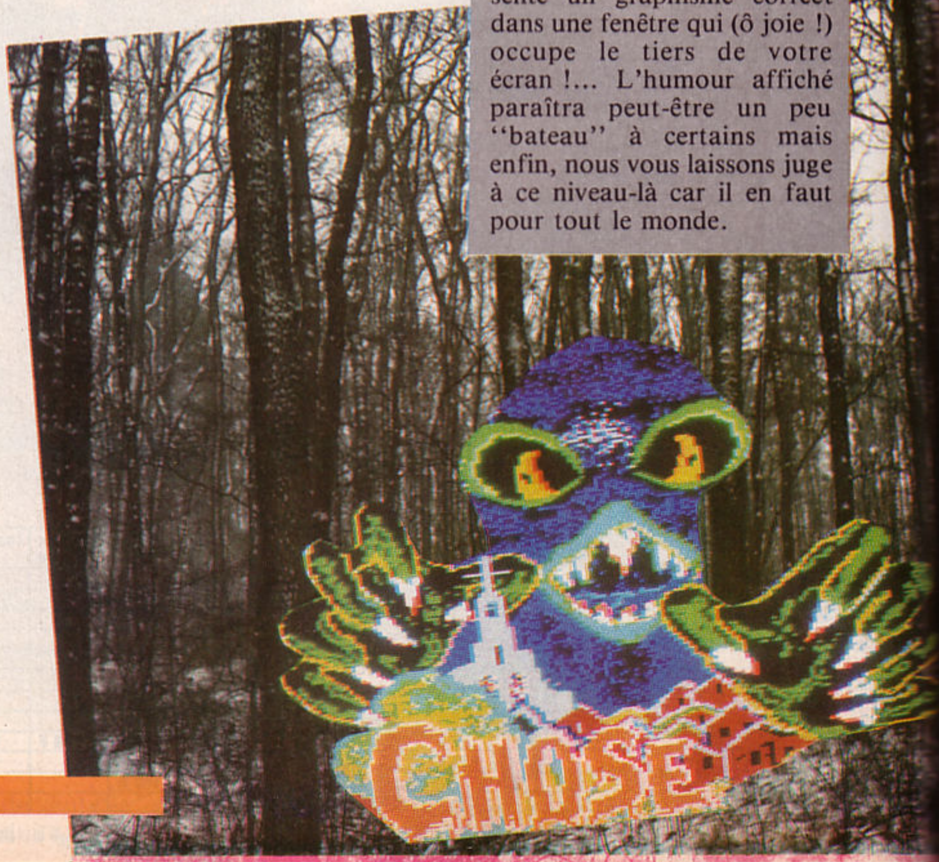
*Testé sur AMSTRAD CPC*





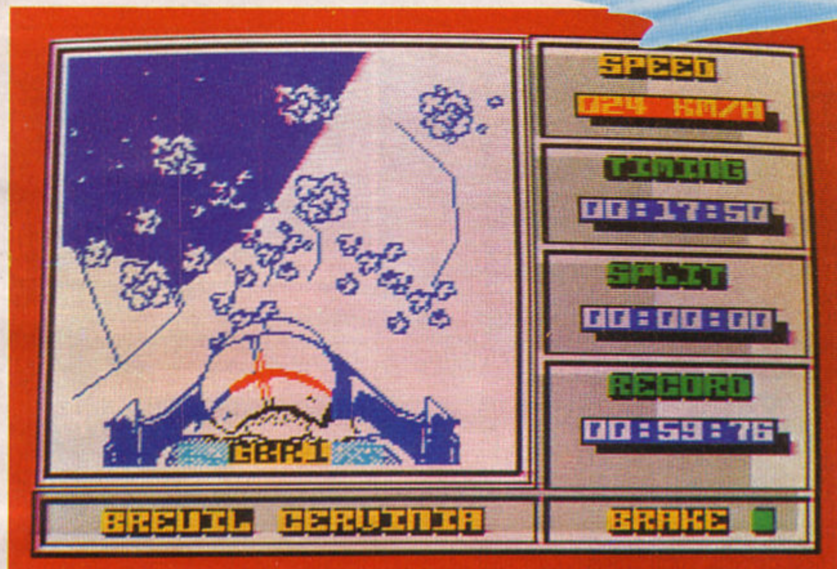

## Fiche technique

Logiciel attrayant, bien qu'offrant un peu trop d'hémoglobine au départ, qui présente un graphisme correct dans une fenêtre qui (ô joie !) occupe le tiers de votre écran !... L'humour affiché paraîtra peut-être un peu "bateau" à certains mais enfin, nous vous laissons juge à ce niveau-là car il en faut pour tout le monde.



Simulation sportive

# BOBSLEIGH

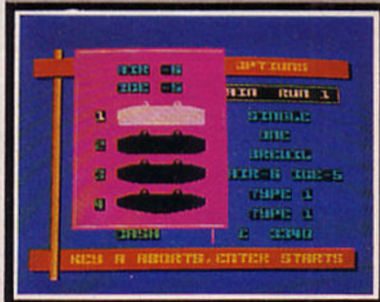



L'Alpes d'Huez, 1968 : J.O. d'hiver. A cette occasion on a construit au beau milieu d'un champ en pente (ça va de soi), une magnifique piste de Bobsleigh. Hélas, depuis cette date, nul n'y a jamais testé son engin diabolique. En effet, seul Chamonix peut voir sur ses pentes glacées, s'entraîner les "bobsleighers" (ça se dit ?) de l'équipe de France. Dommage... Ce serait chouette si on pouvait en pratiquer lorsque l'on s'offre un séjour à la neige. Et puis n'appelle-t-on pas ces séjours : "sports d'hiver" ? Le bobsleig est un sport alors pourquoi pas pour nous ?
C'est avec cette idée en tête que j'ai chargé le logiciel Bobsleigh. Et j'ai compris... J'ai compris pourquoi il était réservé à une élite. Non, non, pour une fois ce ne sont pas les plus riches qui peuvent en bénéficier... Ça n'a rien à voir... L'élite en question est certainement constituée de sportifs de haut niveau ayant un principal atout : le gros cœur. En effet, non seulement il faut posséder une super condition physique, mais en plus il faut aimer la vitesse et un peu le risque... En outre, le bobsleigh n'étant pas toujours un sport individuel, il est nécessaire d'avoir entière confiance en votre (ou en vos) coéquipier(s).
Tenez, un peu comme en side car de compétition. C'est vrai qu'il y a des similitudes entre le sport motocycliste et le bob. En solo, en effet, le bob ressemble fort à la moto. (Heureusement que l'on ne fait pas de circuit de bob avec vingt engins au départ, imaginez la pagaille...).
Autre similitude (que l'on pourrait aussi partager avec la voile par exemple) : la recherche de sponsors afin de se procurer le meilleur bob et d'assurer financièrement toute la saison de championnat. Evidemment, on peut se demander quelle différence il existe entre un bon et un mauvais bob... Là encore, comme en voile ou en F1, l'on recherche les meilleurs matériaux, les formes les plus aérodynamiques, le meilleur CX. Bref, plus d'une distraction, le bob est un véritable sport qui nécessite une grande concentration, un super entraînement et une excellente santé physique.
Vous ne me croyez pas ? Essayez plutôt de courir, joystick en main : impressionnant n'est-ce pas ? Vous voyez comme ça va vite... Une fausse manœuvre et patatra, vous voyez la glace de plus près, le bob se retrouve propulser en l'air et c'est le chute inévitable... Allez, encore un peu d'entraînement et ça ira mieux...

*Testé sur **SPECTRUM***

## Fiche technique

Après une série de menus vous permettant de choisir la nation de votre concurrent, la piste (parmi 6 du championnat du monde) en fonction de sa longueur, des conditions atmosphériques, sautez à bord de votre bob. Essayez de prendre le maximum de vitesse, évitez les retournements et foncez vers l'arrivée. Dans vos oreilles siffle le bruit de la vitesse et celui du frottement sur la glace, si vous vous heurtez à la paroi vous verrez votre tête bouger rapidement. Penchez, calculez vos trajectoires, ne quittez pas le chrono de l'œil droit et du gauche la piste.



Allez-y pour une quinzaine de virages et une longueur variant de 1000 à 1520 m. Les graphismes sont simples, assez géométriques, l'animation est assez réaliste. Un jeu passionnant pour les fanatiques de vitesse et d'émotions fortes. A posséder absolument.

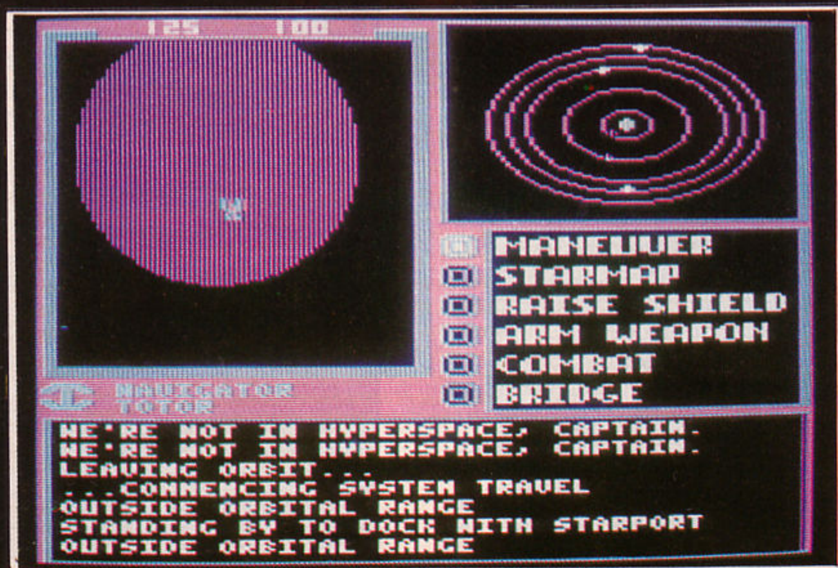
# STARFLIGHT

*Simulation/Espace*

Le gouvernement de la planète a mis à votre disposition un vaisseau et déterminé votre mission. Vous devez explorer les planètes du système et les espaces interstellaires dans le but de découvrir d'autres formes de vie et leur artisanat, d'autres planètes et leurs minerais.
On vous a accordé des crédits, 12000 Unités Monétaires, qui vous permettront de former votre équipage et de renforcer la puissance et la défense de votre vaisseau.
Tous les types vivants du système sont représentés et vous choisirez votre équipage en fonction des qualités propres à chaque type. Les facteurs principaux sont la résistance et la capacité d'apprentissage. Les spécialités sont les sciences, la navigation, la mécanique, la communication et la médecine. Les humains ont un coefficient de résistance de 6 et une capacité d'apprentissage de 9 sur une échelle de 10. Ils sont excellents en sciences et bon dans les autres domaines. Les Velox sont excellents en navigation et mécanique, mais nuls en communication et médecine. Les Thrynn sont excellents en communication. Les Elowan ont une capacité d'apprentissage maximum et sont excellents en communication et en médecine. Les Androïds enfin, sont les plus résistants. En revanche, ils sont incapables d'apprendre. Toutefois, ils excellent dans la navigation et la mécanique.
Vous avez compris qu'il est judicieux d'employer les différents types aux postes où ils excellent. Mais Starflight offre la possibilité d'accroître les connaissances de l'équipage (sauf, bien entendu, les Androïds), en leur offrant des cours dans la matière que vous souhaitez. Un équipage entraîné est le meilleur gage de succès de la mission. Mais ce n'est toutefois pas suffisant.
Le gouvernement vous a remis un vaisseau, mais celui-ci ne dispose que des fonctionnalités nécessaires. Il vous faudra acheter des conteneurs pour le carburant et la cargaison, un moteur plus performant, un bouclier de protection, une armure, un jeu de missiles, des canons laser. Différentes classes de matériel vous sont proposées et, si la partie se déroule bien, le vaisseau que vous utiliserez en fin de jeu ne ressemblera plus guère à celui du début. Mais tout cela vous coûte de l'argent et après chaque mission, vous revendrez le minerai que vous aurez trouvé sur les planètes.
L'écran, en phase active, est divisé en 4 fenêtres. La fenêtre principale donne une vue de l'extérieur du vaisseau. Proximité et carte du ciel avec coordonnées. L'écran auxiliaire affiche l'état de votre vaisseau et de l'équipage, ou les vaisseaux de rencontre (bonne ou mauvaise) analysés par le senseur. Le panneau de contrôle distribue les différentes fonctions, et les différentes communications s'affichent en texte dans la dernière fenêtre.

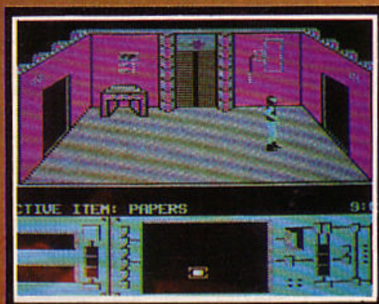


*Testé sur* ***COMPATIBLE PC***




## Fiche technique

Starflight est certainement un des meilleurs jeux dans le genre. Très complet, conçu de manière intelligente, le joueur devrait y prendre beaucoup de plaisir et ne regrettera pas son achat. Le graphisme est excellent. On évolue parmi 270 systèmes stellaires et 800 planètes. On y rencontre 7 types d'Aliens. Une carte de l'espace facilite les déplacements et une abaque de contrôle empêche toute utilisation pirate.




# INFILTRATOR

*Arcade/Aventure*

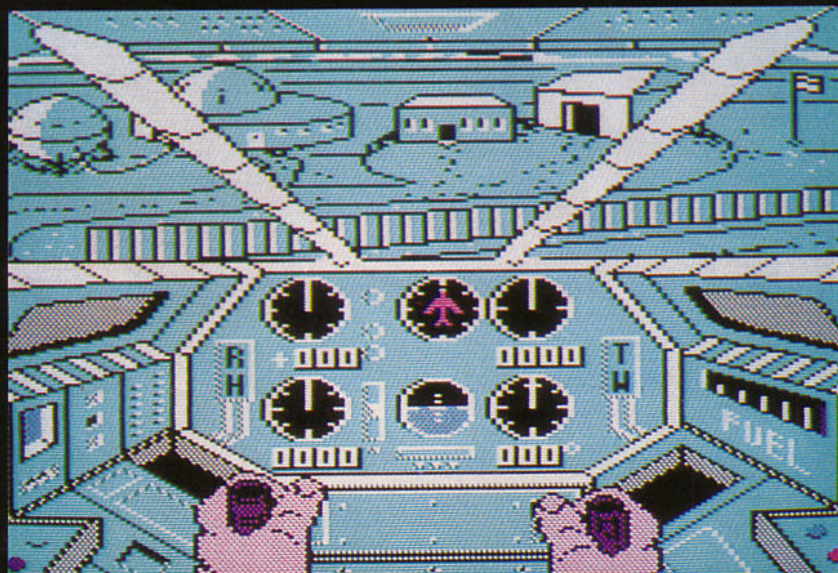
Vous êtes le capitaine Johnny McGibbits et on vous surnomme "Jimbo Baby". Vous êtes un as dans le pilotage de l'hélico d'attaque DHX-2. Le Meneur Fou menace d'asservir la planète. Votre mission est d'infiltrer les bases de ce cinglé et de détruire les stocks d'armement qu'il possède. 3 types de missions vous sont proposées.
Mission 1 : Rejoindre le territoire ennemi à l'aide de l'hélicoptère. Remplir une mission au sol qui consiste en la destruction du dépôt de gaz innervants. Rejoindre l'hélicoptère et retourner à la base.
Mission 2 : Rejoindre une autre base sur le territoire ennemi en hélicoptère. Remplir une seconde mission au sol qui consiste à découvrir les silos de missiles du Meneur Fou, et désactiver les missiles. Provoquer la fusion du cœur de la centrale nucléaire de la base ennemie. Retourner à la maison en hélico.
Mission 3 : Rejoindre un troisième point de la base adverse en hélicoptère. Remplir la troisième mission au sol qui consiste à retrouver le Meneur Fou et à réaliser sur lui un implant de cerveau qui en fera un être normal. Retourner à la base.
Comme vous le voyez, le travail ne fait pas défaut. En outre, le danger est partout. Mais vous possédez un atout de poids : le DHX-2.

L'hélicoptère d'attaque DHX-2 est ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle. Turbine quadripale, turbo de puissance auxilaire vous permettant d'atteindre la vitesse colossale de 900 Kts (nœuds), 2 canons de 20 mm à tir rapide, 4 missiles air-air, leurres au magnesium qui tromperont les missiles ennemis, antiradar, système de communication de haute technologie, ordinateur de contrôle pour le contrôle général, le calcul de route, la surveillance et lunette arrière anti-brouillard !
De plus, plusieurs objets utiles à vos missions sont, en permanence, à votre disposition. Des bombes de gaz somnifères qui vous permettront de vous défaire momentanément des gardes, des papiers d'identité (attention, ils ne sont pas toujours valables), un désactiveur de missiles, un implant de cerveau, des grenades à gaz qui feront des ravages dans les troupes ennemies, un détecteur de mines qui vous permettra d'atteindre les endroits les plus protégés du camp ennemi sans vous retrouver en charpie, un vaporisateur de gaz réfrigérants pour le réacteur, un déchiffreur de pensée.
Muni de tous ces appareils, vous ne pourrez que mener votre mission à bien. Si nous pouvons vous donner un conseil, c'est d'être prudent, curieux et pas obligatoirement obéissant.

*Testé sur* ***COMPATIBLE PC***

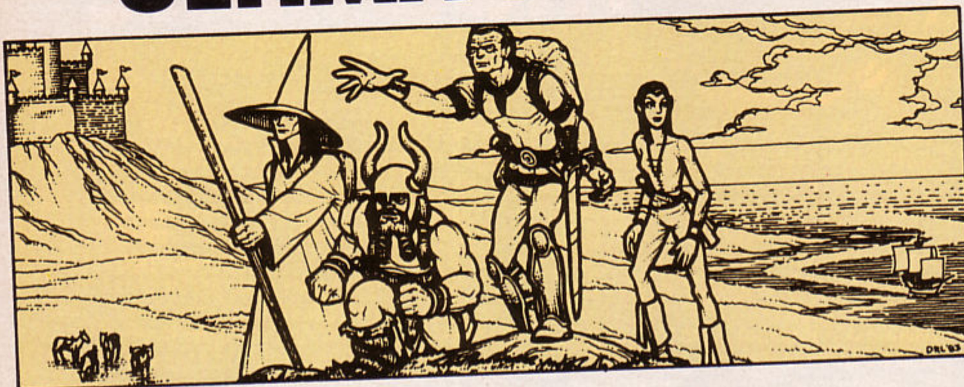
## Fiche technique

Un jeu intéressant, fourni, qui n'engendre pas l'ennui. Le pilotage de l'hélicoptère est délicat mais intéressant, surtout lorsqu'un ennemi se pointe à l'horizon. L'ordinateur remplit bien son rôle et les communications sont sophistiquées. Le graphisme est bon pour tout ce qui n'est pas missions au sol à l'extérieur. Le jeu fonctionne à l'aide des flèches du clavier ou d'une manette de jeu, que l'on préférera dans le pilotage de l'hélicoptère. Disque dur possible. Textes en anglais.



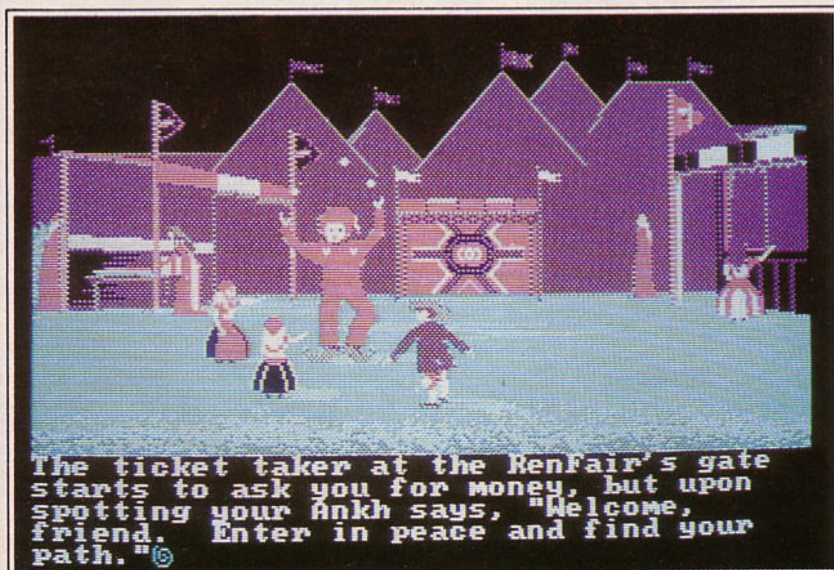
# ULTIMA IV

Aventure

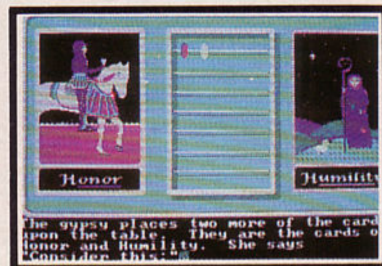


La longue saga d'Ultima continue avec ce quatrième chapitre. Le progiciel est composé de deux disquettes, une carte de référence qui met à votre disposition les différents termes à employer au cours du jeu, une carte imprimée sur un carré de toile et représentant l'île de Britannia, une croix ansée (entièrement forgée à la main), et deux manuels. Le premier de ces manuels porte en titre : "The History of Britannia". C'est le récit rapporté par Kyle le Jeune. Vous y trouverez tous les renseignements pratiques nécessaires au jeu. On commence par la géographie qu'il vous faudra posséder parfaitement si vous ne voulez pas vous égarer. Le chapitre suivant est consacré aux compagnons dont il faudra vous entourer avant de partir dans votre quête de l'Avatar, c'est-à-dire de votre transformation. Vos compagnons sont les mages, les bardes, les combattants, les druides, les forgerons, les paladins, les chasseurs, et les bergers. La personnalité de chacun perce à travers ses actes et il sera judicieux de former une équipe équilibrée. Avant de partir, il vous faudra acquérir des armes. Plusieurs sont à votre disposition. Les mains nues tout d'abord. Mais vous n'irez pas bien loin avec de telles armes ! Le bâton est déjà plus efficace, mais la dague, la fronde, la masse d'armes, la hache double, l'épée, l'arc, l'arbalète, le lance-flammes (!) et la hallebarde constituent d'excellentes armes pour combattre vos ennemis qui sont légion. A l'armurerie, vous choisirez parmi les quatre types d'armures disponibles.

N'oubliez pas, au passage, que l'action ne se déroule pas uniquement sur terrain plat ! Vous parcourerez ainsi les autres lieux de commerce, y compris d'articles de magie, qui vous apporteront le petit nécessaire du parfait chevalier. Nous disions que vos ennemis sont légion. C'est peu dire ! Chauves-souris, cyclopes, dragons, ectoplasmes, fantômes (nuance !), gremlins, décapités, hydres, insectes, liches, iguanes, elfes aquatiques, orcs,




liches, iguanes, elfes aquatiques, orcs, goules, ombres, pirates, pythons, rats, faucheurs, serpents, squelettes, chenapans, hippocampes, étoiles visqueuses, calmars géants, araignées, trolls, sorciers et même des zorns ! Passons sur les seigneurs diaboliques contre qui il vous faudra également combattre !




A vous tout le plaisir. Mais, avant toute action, il vous aura fallu répondre aux questions de la magicienne qui vous donne à choisir, à plusieurs reprises, entre les valeurs que vous avez l'intention de faire vôtres dans votre lutte contre le Mal. Ces engagements, il faudra les tenir. La magicienne a de la mémoire à revendre, et il ne serait pas vraiment bon qu'elle vous prenne en état de reniement au cours de votre quête !

Nous n'avons pas parlé d'un second manuel livré avec le reste. Décidément vous passerez plus de temps à lire qu'à jouer. Nous ne parlerons pas de son titre, il est entièrement écrit en caractères runiques, et nous ne voudrions en aucun cas vous ôter le plaisir de le traduire vous-même. Nous sommes certains que ce serait vous faire injure que de vous soupçonner d'une quelconque méconnaissance de cette langue fort répandue de nos jours ! Disons simplement qu'il s'agirait d'un livre qui aurait un rapport avec une certaine sagesse dont l'origine serait mystique ! Ce livre, que nous n'hésiterons pas à qualifier de dictionnaire, est une mine de renseignements sur les arcanes de ce jeu. Il vous faudra le lire absolument avant toute chose et il ne vous quittera pas tout au long de votre aventure. ●

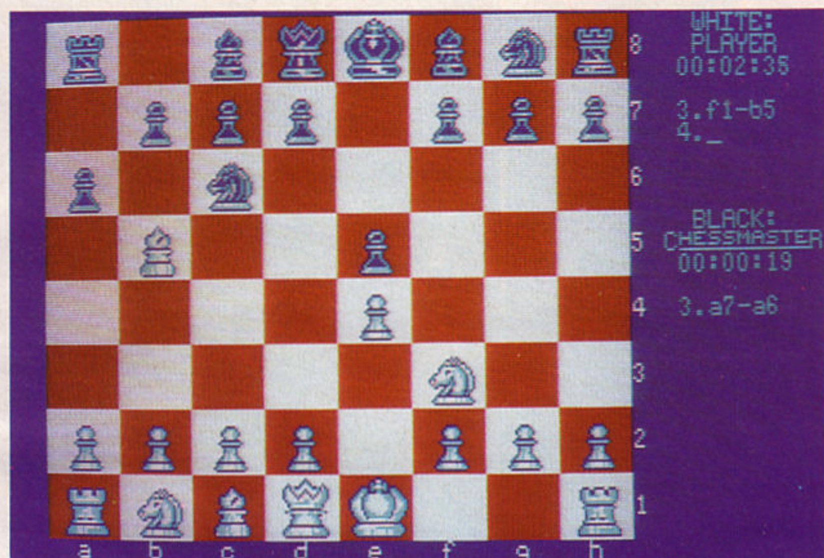
*Testé sur **COMPATIBLE PC***

## Fiche technique

Ultima IV ne devrait pas décevoir les amateurs du genre qui maîtrisent la langue anglaise. La quantité de texte à lire étant très importante, une traduction serait la bienvenue. Les graphismes sont de qualité inégale. L'humour n'est pas absent.

# THE CHESSMASTER 2000

*Réflexion*




Disons-le d'entrée de jeu, ce logiciel est splendide ! Il offre tout ce que peut souhaiter de mieux le passionné du jeu d'échecs, quel que soit son niveau de jeu (12 possibles). Une bibliothèque d'ouvertures considérable. Plus de 71000 ! Mais prenons les choses par leur début.

Vous avez, tout d'abord, le choix entre deux modes d'affichage. L'échiquier à plat, ou en relief. Vous en choisirez les couleurs. Vous le ferez tourner en tous sens. Vous déplacerez les pièces en entrant votre coup (e2-e4), ou directement en les cliquant une fois à la prise, une autre au lâcher. Si vous le désirez, Chessmaster 2000 vous servira une petite musique différente suivant le cas qui se présente (il est particulièrement guilleret lorsqu'il met votre roi en échec). Il rejouera le ou les coups précédents (toute la partie, s'il le faut), reprendra la partie au coup que vous aurez choisi, vous fera des suggestions sur le prochain coup à jouer (méfiez-vous tout de même !), affichera les pièces capturées de part et d'autre. Il vous cèdera même sa place ! Naturellement, les pendules présentes vous permettront de disputer un blitz d'enfer. Et contre quel adversaire ? Ne vous laissez pas aller à jouer de manière quelconque. Même au plus bas niveau ! Chessmaster 2000 vous donnerait la leçon de votre vie. Puisque nous parlons de leçon, ce logiciel est un excellent professeur qui vous propose un mode apprentissage et se montre très compréhensif. Le débutant, peu familiarisé avec le déplacement des pièces (le cavalier trouble toujours le néophyte), verra affichés les déplacements possibles de chaque pièce qu'il souhaite jouer.

Le joueur confirmé, lui, trouvera du plaisir, et de l'intérêt à voir les pensées les plus secrètes de son adversaire. Il apprendra beaucoup de ses analyses. Enfin, il complètera ses connaissances historiques en assistant à l'une des cent parties de la bibliothèque de Chessmaster 2000. Et quelles parties ! Jugez-en. Lasker - Steinitz, Pillsbury - Tarrasch (la rigueur prussienne !), Capablanca - Bernstein (le romantisme contre l'exactitude), Alekhine - Yates (un grand moment !), Spassky - Bronstein (magnifique d'esthétisme). Et, bien sûr, les deux champions, actuellement en tête-à-tête en Espagne, Kasparov et Karpov.

Les problémistes ne sont pas oubliés qui passeront certainement des heures passionnantes à tenter de résoudre, et nous leurs souhaitons d'y parvenir, les nombreux problèmes posés par Chessmaster 2000. En prime : l'analyse. Chessmaster est un véritable champion de la fin de partie. Ses études de mats sont redoutables.●

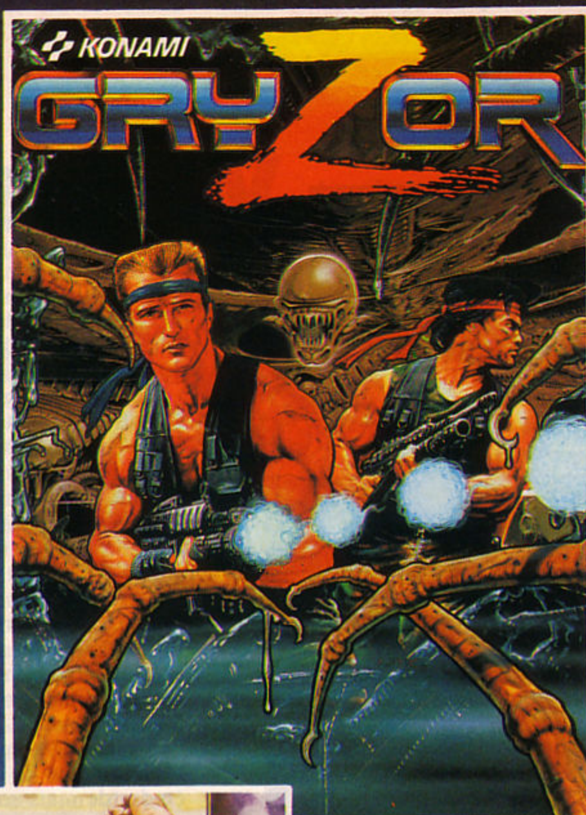
*Testé sur* ***COMPATIBLE PC***

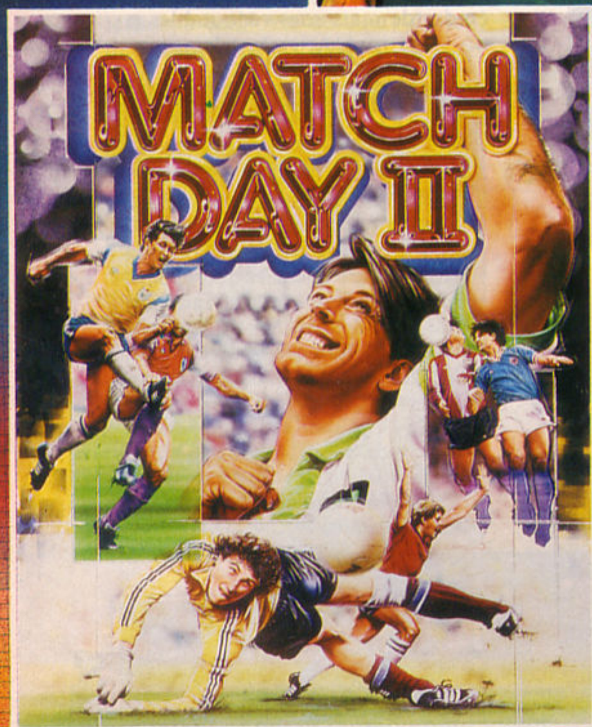
## Fiche technique

Le plus beau programme d'échecs ? C'est très possible. Ce qui est certain, c'est que personne ne sera déçu par ce logiciel véritablement étonnant. Tout y est parfait ! Le plus beau des cadeaux de fin d'année pour l'amoureux des échecs. Et si les fêtes sont passées, il reste l'anniversaire, la fête, et pourquoi pas le 14 juillet. Toutes les occasions sont bonnes pour offrir, ou se faire offrir, ce que les échecs ont de plus beau dans leurs atours informatiques !




Valeur surE
Arcades




OCE

# BOURRE

Grâce aux commentaires des utilisateurs, il nous a été possible de mettre au point ce NOUVEAU Match Day, une des meilleurs simulations informatique de match de football. DIAMOND DEFLECTION SYSTEM™ permet au ballon de rebondir de façon réaliste avec musique et effets sonores le meilleur match de football disponible pour votre micro.





Il vous faudra vous infiltrer dans le quartier général des Rebelles Etrangers dans ce succès des jeux KONAMI. Négocier des champs électriques et surmonter vague après vague de guérilleros fanatiques. Un jeu indispensable à tous les inconditionnés de jeux d'arcades!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CH





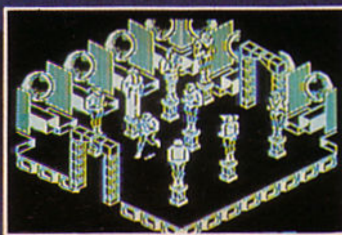




# DE BITS

ôlez-vous et devenez capitaine, si vous avez assez de cran, dans COMBAT SCHOOL." Frayez-vous un chemin à travers sept épreuves puisantes dans ce succès des jeux d' arcades KONAMI et si vous n'y arvenez pas, vous avez droit à une épreuve de pénalité ou vous êtes éliminé!





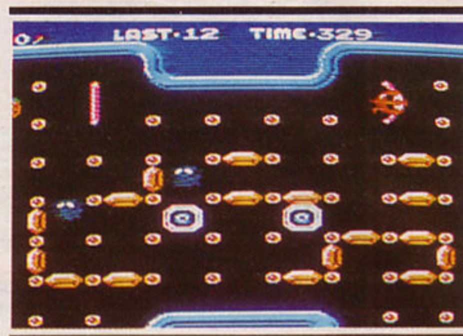
Des superpuissances et super-héros font de "PHANTOM CLUB" un jeu à ne manquer à aucun prix-Avec de l'action et des aventures à trois dimensions, beaucoup d'animation et des graphiques renversants.

UF DE GRASSE, TEL: 93 42 7145.

# CLU CLU LAND

Arcade

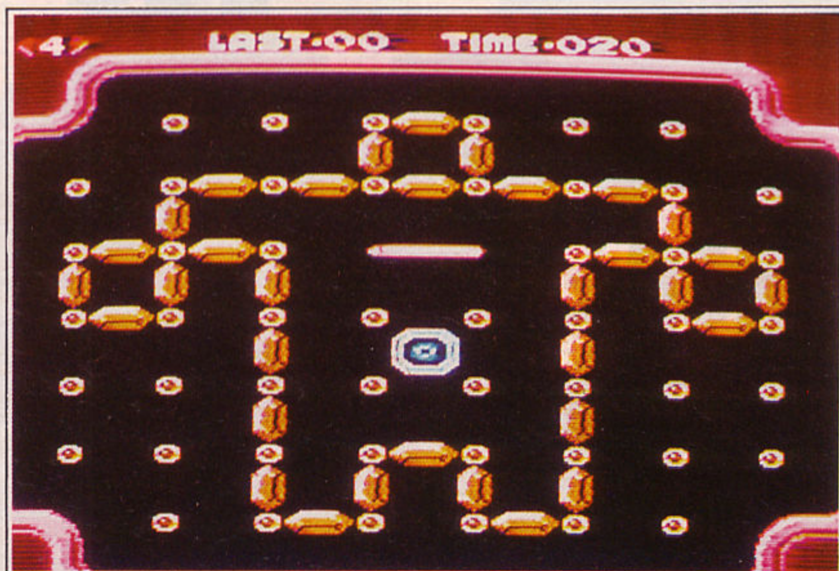
Vous, le mignon petit poisson (rouge bien sûr), allez devoir partir à la recherche de lingots d'or. Pour cela, il vous faudra affronter les horribles oursins qui vous empêchent de cheminer à travers un étrange labyrinthe. Pour vous déplacer à l'intérieur de




Clu Clu Land, il faut vous accrocher aux poteaux à l'aide de vos petits bras musclés. Tissez la trame qui fermera le labyrinthe afin de passer au niveau supérieur. N'oubliez pas de récolter, ici et là, les fruits qui vous rapporteront des points, les fanions capables de vous faire réincarner une fois de plus et surtout, surtout évitez la maison des oursins qui vous engloutira immédiatement.

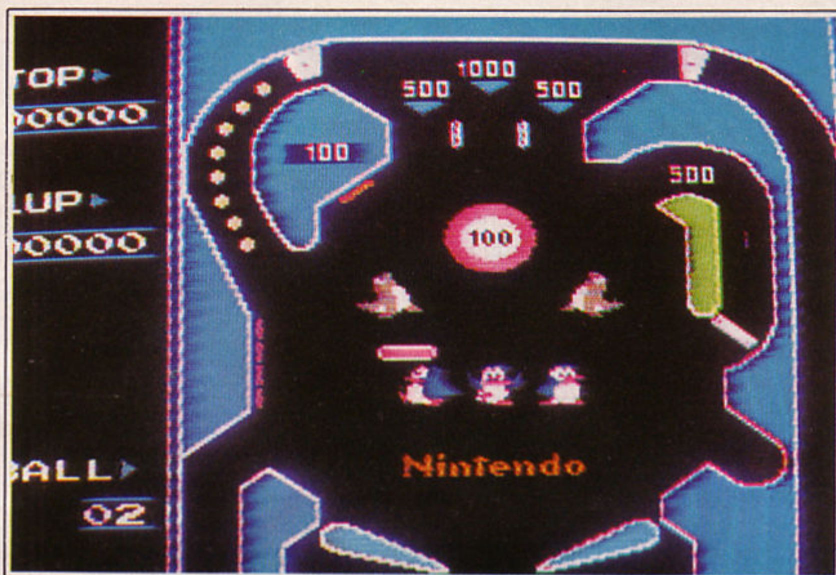
Plus vous avancerez dans les niveaux et plus nombreuses seront ces maisons. Pour vous aider, demandez à l'un de vos amis de prendre les commandes du second joystick ainsi, à deux, vous serez plus forts et plus rapides à tisser la trame du labyrinthe. De la rapidité, il vous en faudra ; en effet, car un compteur vous affiche le temps qui vous est réservé pour mener à bien cette difficile mission. Mais n'oubliez pas, l'enjeu est de taille puisqu'il s'agit de lingots d'or...

*Testé sur NINTENDO*



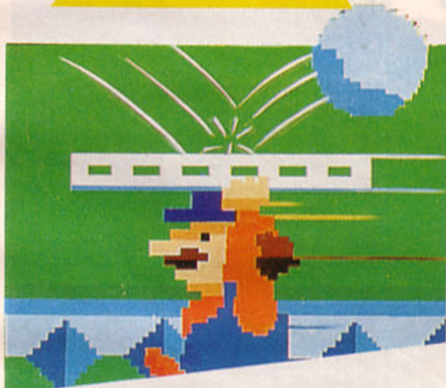

## Fiche technique

*Voici un jeu d'arcade tout simple mais constituant un bon passe-temps. Agrémentés d'une belle musique, les graphismes restent malgré tout assez rudimentaires. L'intérêt du jeu est constitué par la forme et la succession des différents tableaux, lesquels doivent être parcourus en un temps limité. Un jeu à rapprocher des "Pacman", "Digger" et autres "Dr Fruit".*




# PINBALL

Simulation flipper



Vous êtes un fan de flipper ? Oui mais ça coûte cher... Et vous êtes viré du troquet du coin parce que vous avez trop secoué et laissé tomber trop brutalement la babasse ? Bon, ne vous en faites pas... Chargez Pinball dans votre console Nintendo, augmentez le volume du moniteur et vous voilà dans l'ambiance. Même les voisins vont croire que vous avez un flipper à la maison ! Il faut dire que les bruitages sont éloquents. Le plateau est "à 2 étages" avec une paire de flips intermédiaires. Mais ce n'est pas tout ! En expédiant la boule au bon endroit, on obtient une "scène" ressemblant plus à un petit jeu d'arcade qu'à un flipper. C'est marrant et... ça donne un but supplémentaire au jeu !

Bien sûr, on peut regretter l'absence de "tilt" et l'impossibilité de secouer la machine mais... ce n'est pas la petite bouteille ronde (si vous voyez de quoi je cause ?) et on s'amuse bien quand même. A la longue, ça coûte moins cher... que le troquet du coin.

*Testé sur NINTENDO*

## Fiche technique

*La balle rebondit un peu mollement mais l'animation ainsi que les graphismes restent corrects. Les effets sonores sont réussis et ressemblent à ceux de tout flipper électronique. Ressorts et renvois de bumpers sont bien imités. On peut jouer seul ou à deux. Une chose reste mystérieuse : l'effet de la sélection Game A ou Game B au menu...*

# ICE CLIMBER

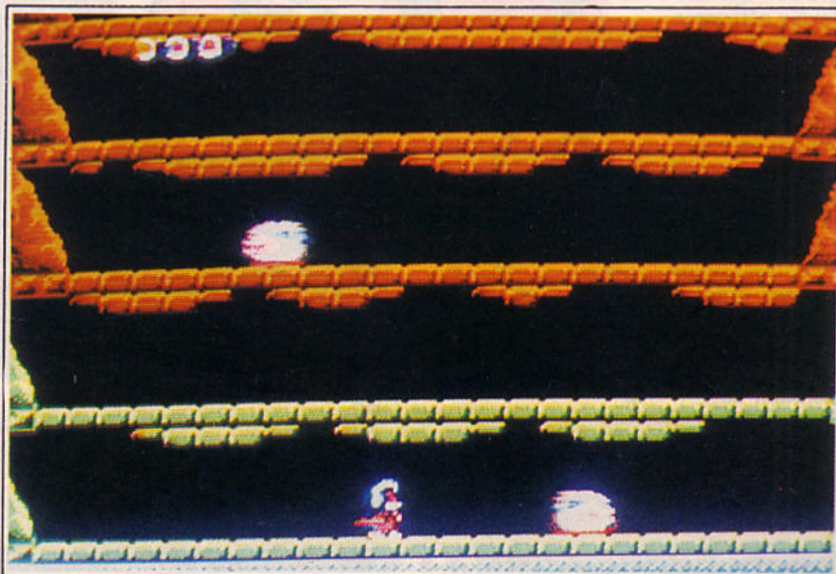
Arcade

Popo et Nana sont deux amis. Cette année, ils ont décidé de partir en vacances au pôle Nord. Hélas, ils sont tombés dans un immense glacier à huit niveaux. Il va leur falloir s'en sortir tout en échappant aux griffes des ours polaires et aux serres des condors. Armés de pics, ils devront sauter au niveau supérieur en évitant les glissades et la chute brutale. Oh bien sûr, leur malheur aurait pu être pire car ils auraient pu tomber dans un des trente-et-un autres glaciers peut être plus difficiles à escalader... Tout de même, leur courage devra être grand pour affronter les périls de la banquise. Pour les aider on vous suggère de boire un café bien chaud avant de commencer la partie, ainsi vous ne mourrez pas les doigts gelés sur votre joystick...

*Testé sur NINTENDO*

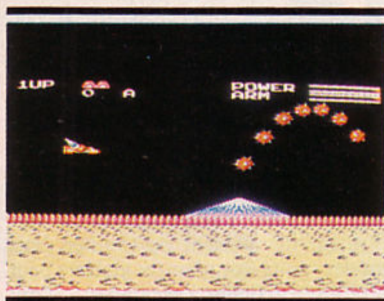
## Fiche technique

*Pas vraiment évident ce jeu d'arcade dans lequel vous pourrez jouer seul ou à deux. Choisissez parmi les trente-deux montagnes qui vous sont proposées. La qualité des graphismes est assez rudimentaire, l'animation est correcte quant à la musique et aux bruitages ils semblent sortir tout droit d'un dessin animé. L'intérêt reste malgré tout assez réduit.*



# TRANSBOT

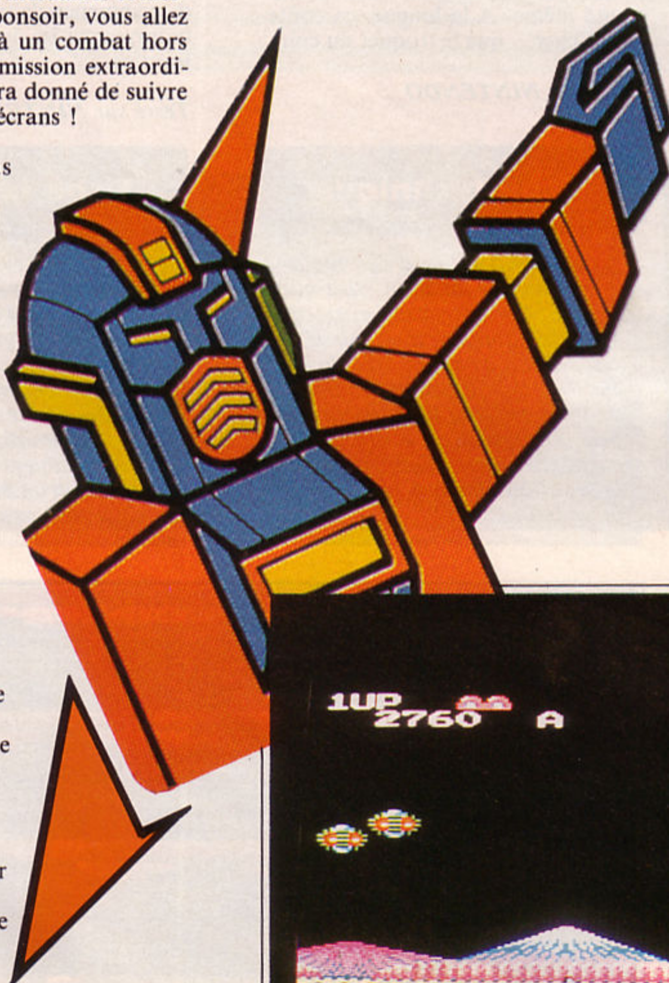
*Jeu d'espace*




En direct de la septième galaxie, mesdames et messieurs bonsoir, vous allez assiter à un combat hors du commun, une mission extraordinaire qu'il vous sera donné de suivre devant vos petits écrans !

- Ici les studios ! Pourriez-vous nous rappeler brièvement le but de la mission ? Nous avons quelques minutes avant que ne soit donné le feu vert. A vous Léon...

- Mesdames et messieurs, bonsoir ! Le départ n'est en effet pas encore donné pour le vaisseau missile CA-214 qui va devoir affronter des ennemis, que l'on pense nombreux et dangereux, afin de rétablir la paix dans cette septième galaxie. Rappelez-vous, il y a quelques mois, l'ignoble Dalaus, le super ordinateur s'emparait d'une partie de la galaxie et tentait d'y instaurer sa dictature.

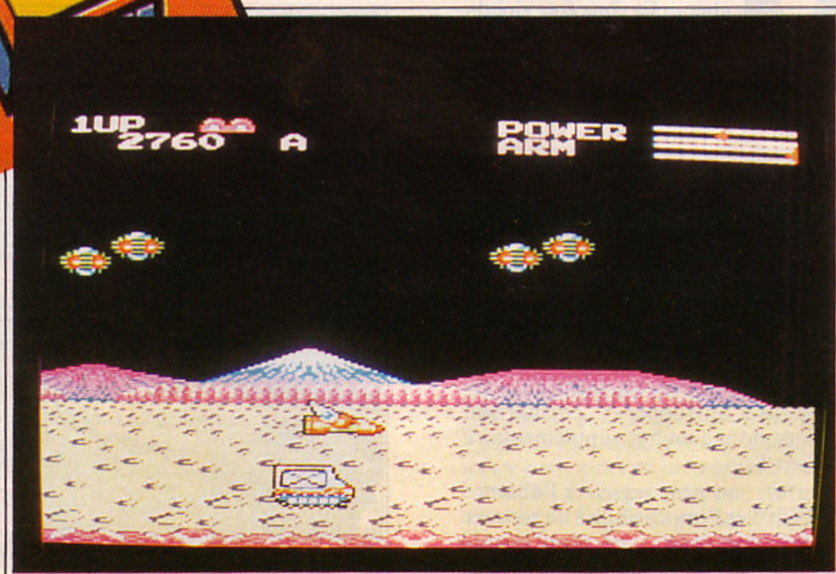


Les dernières vérifications faites, le vaisseau s'apprête à partir. Attention... C'est parti... Voilà au loin qu'apparaît toute une ribambelle de mines vermillon, elle avance en suivant une sinusoïde parfaite. A CA-214 de calculer rapidement les coordonnées de cette courbe afin d'optimiser ses tirs et de détruire le maximum d'ennemis. Ouf ! La première série est passée ou plutôt est détruite car CA-214 les a tous abattus. Beau travail. Oh, voilà déjà une seconde chenille sinusoïdale qui se précipite sur le vaisseau missile. Je crois que Dalaus a déployé toutes ses forces afin de vaincre CA-214. Aïe ! Voici d'autres ennemis, impossible de calculer leur trajectoire, ils semblent animés d'un mouvement indéfini, totalement incontrôlable. L'unique solution : tirer dans le tas. Cette fois encore CA-214 ne s'est pas trop mal débrouillé. Le voilà qui quitte le premier paysage galactique, constitué de montagnes semblables au Fuji Yama, pour pénétrer dans le territoir des tubulures. Là encore, il devra affronter les disciples de Dalaus. Pour en savoir plus, je vous conseille de charger Transbot sur votre console de jeu. Mesdames et messieurs, bonsoir ! A vous les studios...

*Testé sur CONSOLE SEGA* ■

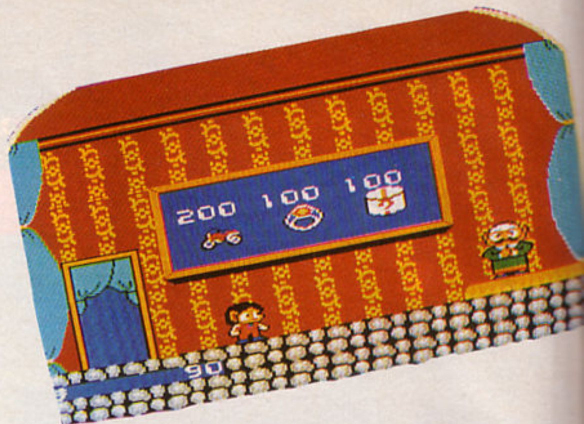
## Fiche technique

*Aux notes aquatiques d'une mélodie du pays du Soleil Levant, votre CA-214 va progresser dans un décor lunaire bordé de montagnes semblables au Mont Fuji. C'est au milieu de cet univers fantastique qu'il va devoir éviter ses ennemis afin d'atteindre son but : détruire Elgramzon le robot métallique. Il devra pérégriner au travers de tableaux très différents au graphisme léché. L'animation est rapide et bien réalisée. Les couleurs sont variées. En un mot, un bon jeu que l'on aimera charger souvent.*



# ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Arcade

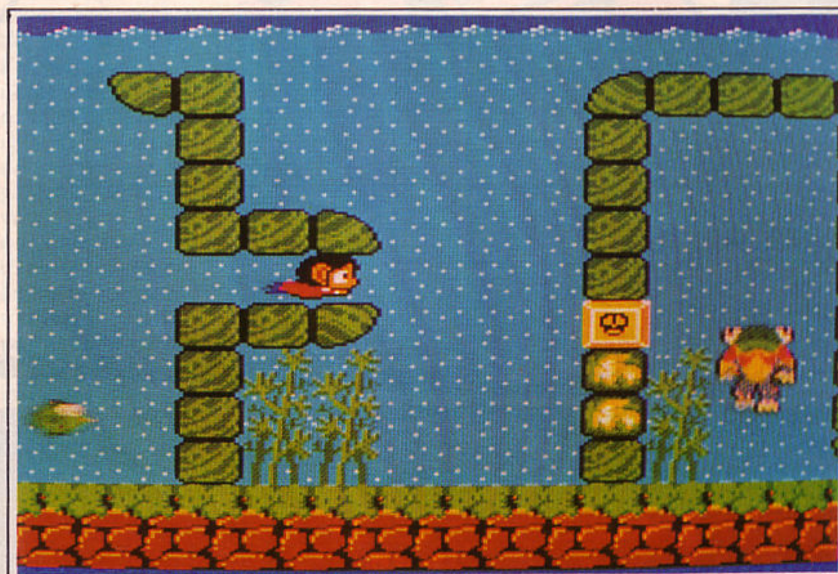



Je m'appelle Alex Kidd, je suis tout petit mais très courageux. J'ai appris pendant sept ans un art martial appelé Shellcore. A la fin de mon apprentissage, je suis revenu sur ma terre natale. C'est là que l'on m'a confié une dangereuse mission : aller pacifier la cité de Radaction. Pour ce faire, il me fallait traverser le monde des miracles. Cela me semblait être un jeu d'enfant, hélas d'horribles ennemis étaient là, cachés sous des rochers ou dans des boîtes magiques pour m'empêcher de suivre mon chemin. Heureusement, le hasard mit sur ma route de précieuses aides. Tenez, cette moto brise-rochers par exemple ou ce petitcoptère. Vous ne savez pas ce qu'est un petitcoptère ? Oh ! Mais c'est un moyen de locomotion très courant au pays des miracles. C'est un hélicoptère à pédales tout simplement... Grâce à la maîtrise parfaite de mon art martial, j'ai pu abattre des murs de rochers et ainsi éviter la collision avec des ennemis. Ils ressemblaient à des hippocampes à tête de pingouins ou à des grenouilles géantes, des scorpions rouges et autres bestioles bizarres. Je vous jure que plus d'une fois je suis passé à deux doigts de la mort. Heureusement, mon frère jumeau ou un ami de mon village venait à mon aide. Normal ! C'était déjà assez difficile pour moi, petit Kiki (c'est mon surnom, à cause de ma ressemblance avec la petite bête en peluche que vous connaissez bien) d'affronter tout seul toutes ces forces du mal qui me bloquaient le passage. J'aurais été moins seul si vous étiez venu m'aider mais vous êtes sans cœur pour le pauvre aventurier que je suis... Non ? Vous êtes prêt à repartir avec moi ? Alors OK, on y va...

*Testé sur **SEGA***

**Fiche technique**

*Un jeu d'arcade tout mignon, pas très difficile mais qui devrait faire partie de la ludothèque de tout possesseur de console Sega. La musique est toute jolie et varie à chaque tableau, les couleurs sont très vives, les graphismes et l'animation adorables. Ce n'est pas un grand jeu mais la réalisation est chouette et l'ensemble est divertissant.*



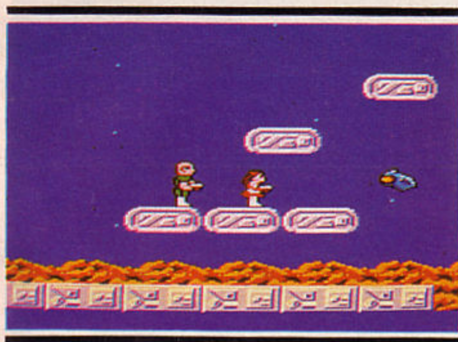


# QUARTET

Arcade

Quartet ? Ouah ! Ça doit être un truc de jazz, non ? Ah non ? C'est une partie de "gueguerre" ? Les deux héros, Mary et Edgar doivent balayer la colonie numéro neuf des aliens qui tentent de l'envahir. A cet



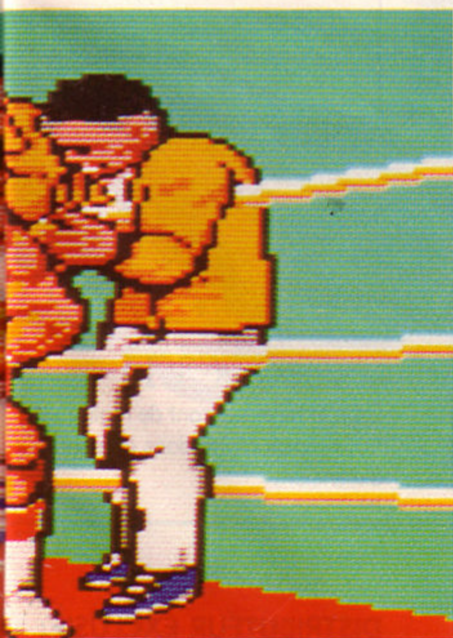


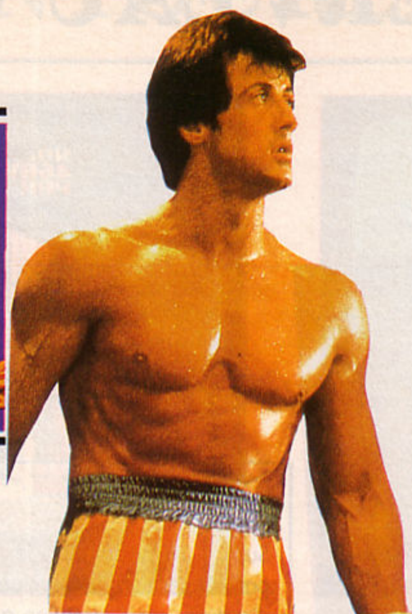
effet, ils sont armés de fusils très puissants et de turbo-propulseurs. Les aliens, eux, se retrouvent sous divers aspects : Abukutsu qui ressemble à une molaire déracinée, Amappo une horrible bouche qui ne cesse de tirer la langue (mal élevée !), Hodate un vilain escargot même pas lent etc. Si vous y tenez aidez les deux héros mais ne vous forcez pas, ils n'en valent pas la peine...

*Testé sur SEGA*

## Fiche technique

*Le sujet n'est pas passionnant, la réalisation (tant le graphisme que l'animation) n'est pas terrible, la musique est entêtante. En deux mots : aucun intérêt... L'ensemble fait brouillon, le jeu n'est pas très facilement contrôlable mais on peut y jouer à deux et incarner ainsi les deux héros.*





# ROCKY

**Simulation boxe**

Eh petit ! Travaille encore ton crochet du gauche, pour le reste c'est bon, y'a du progrès. Tu sais que tu vas d'abord affronter Apollo : 112 combats, 94 victoires. Ça te fais rêver, hein ? Ce caïd est imbattable, à moins de travailler encore ta puissance de frappe. Je te préviens, il va te falloir y consacrer tout ton temps si tu veux voir le jour pendant le combat. N'oublie pas que c'est ce fameux Apollo qui avait mis K.O le meilleur boxeur soviétique au bout de trois minutes de round. Tu vois petit t'as du pain sur la planche !...

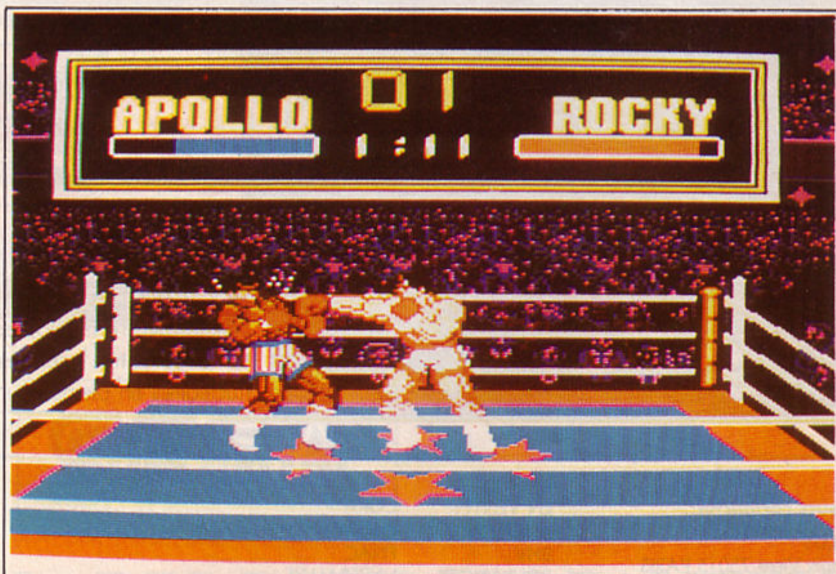
Après des semaines d'entraînement, Rocky va enfin affronter Apollo, le boxeur noir américain. Les néons de la salle s'éteignent, le public se tait, voilà nos deux héros sur le ring. Sans attendre un instant, Rocky se lance dans le combat. Il ne veut surtout pas réfléchir, il doit cogner, mettre Apollo à bout de souffle. Son adversaire ne doit pas avoir le temps de riposter entre deux coups. Plus vite la partie sera terminée, moins Rocky aura perdu d'énergie.

Son objectif : mettre Apollo K.O avant le cinquième round. Pari tenu ? A vous de l'aider...

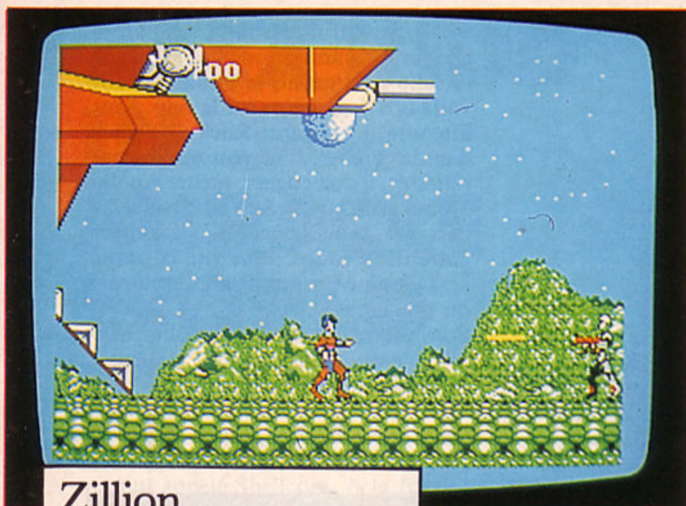
*Testé sur SEGA*

## Fiche technique

*Surprenantes les qualités graphiques et l'animation de ce combat. C'est tellement bien réalisé que l'on s'y croirait (dans le public bien sûr ! pas sur le ring...). Après une séance d'entraînement (sac de sable, punching-ball ou gants) affrontez l'un des trois adversaires (dirigé soit par l'ordinateur, soit par un second joueur). Au programme 15 rounds en musique (un peu répétitive) à moins que vous ou votre adversaire ne tombe K.O avant... Un compteur d'énergie pour chaque boxeur indique l'état de ceux-ci et vous permet d'attendre ou d'attaquer, au choix. Entre chaque round, une minute de récupération puis c'est reparti. Crochets, uppercuts, directs : tout est permis alors rendez-vous sur le ring... Une très belle simulation de boxe.*

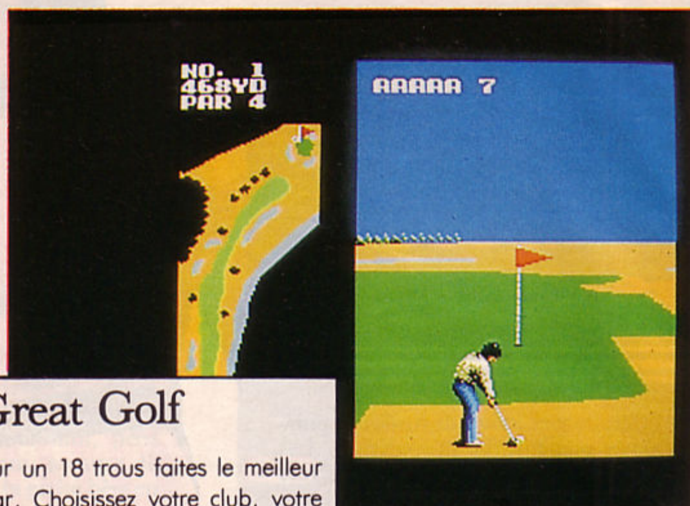


# SEGA, UN CERVEAU QUI A SU



## Zillion

Délivrez vos compagnons et dirigez-les pour détruire le camp ennemi. Chaque fois que vous changez de personnage, vous entrez dans un monde nouveau.




## Great Golf

Sur un 18 trous faites le meilleur par. Choisissez votre club, votre direction, mais attention au vent.




## Control Stick

Le joystick des joueurs exigeants.
Allez encore plus loin.




## Quartet

Abattez vos ennemis et rapportez le trésor perdu de votre colonie spaciale. Vous pouvez jouer à deux dans cette aventure à sus-pens.




# NOUVEAU

## Missile 3 D

Se joue avec les lunettes 3D + le pistolet. Votre mission est d'arrêter avec votre laser les missiles nucléaires en pleine course.



## Lunettes 3 D

Enfin le relief sidérant de réalisme. Votre écran rentre dans une autre dimension.

**Distributeurs cartouche:**

**VISUEL PLUS**
10, rue Louis Vicat 75015 PARIS
(1) 45 30 29 67

**DPMF Diffusion**
6, rue de Bellevue 92100 BOULOGNE
(1) 48 25 79 15

EN VENTE:
AUCHAN
BHV
BOULANGER
CARREFOUR
CASINO
CONFORAMA
CONTINENT
CORA
EUROMARCHE
FNAC
HYPERALLYE
MAJUSCULE
MAMMOUTH
PLEIN CIEL
et chez votre revendeur habituel

**DISTRIBUTEUR EXCLUSIF:**
**MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA**
**55, av. Jean Jaurès 75019 PARIS**
**- (1) 42 03 37 37**

# BIEN S'ENTOURER






## Gangster Town

Agent du FBI vous pourchassez un gang dans des courses poursuites en ville, dans des bars et des night-clubs.



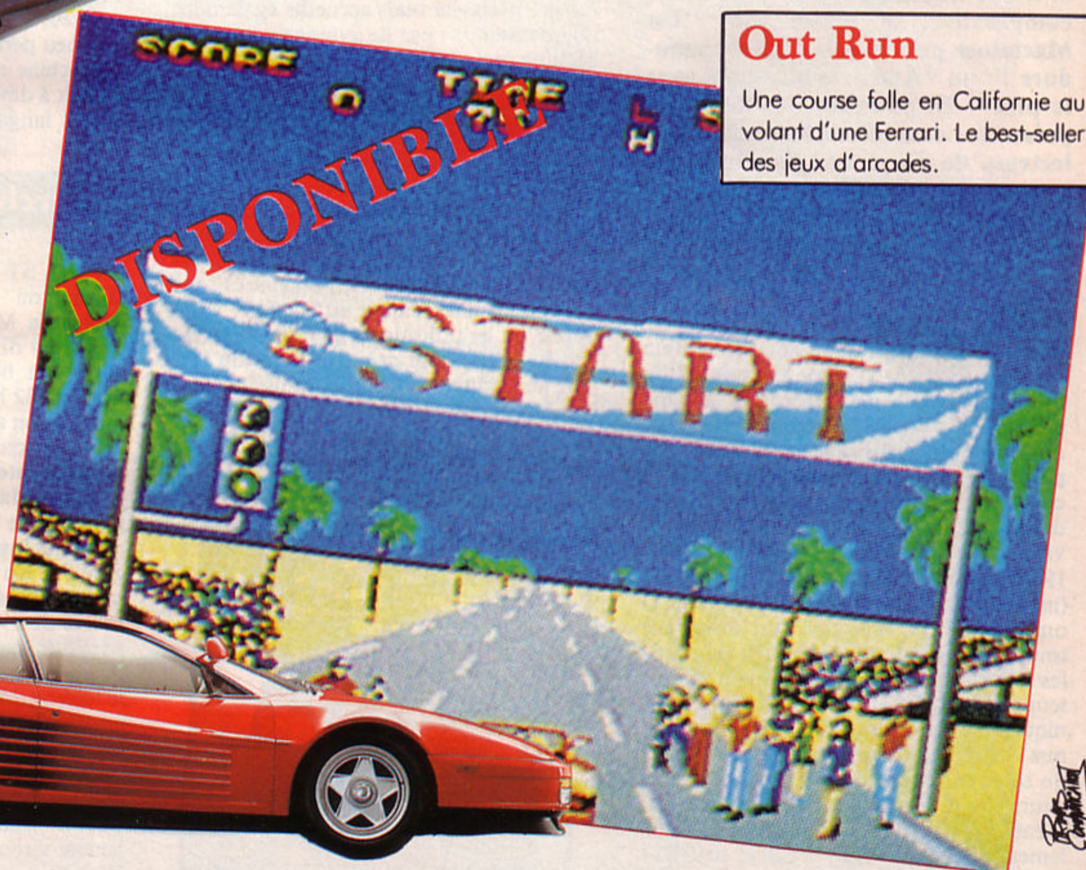

## SDI

La guerre des étoiles version défense américaine. Détruisez les missiles adverses grâce à vos satellites.



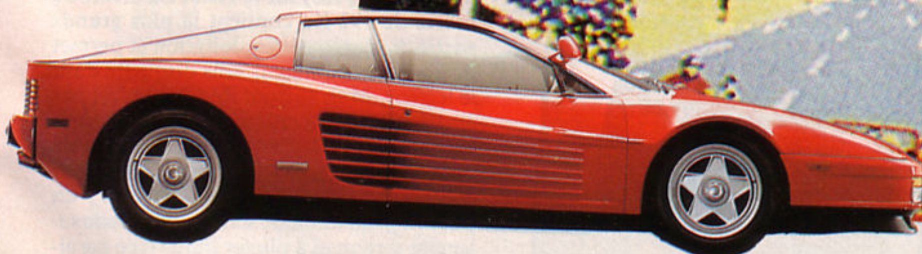
## Pistolet Light Phaser

Visez juste. 3 jeux sont offerts avec le pistolet.




## Out Run

Une course folle en Californie au volant d'une Ferrari. Le best-seller des jeux d'arcades.



**SEGA®**

# LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

# ATARI ST :

## La puissance pour tous

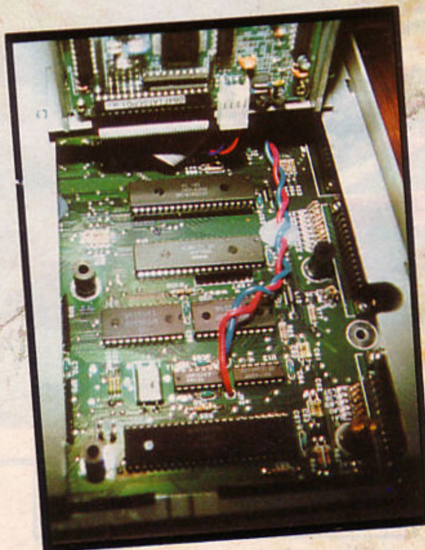
**Le petit monde de l'informatique rit jaune lorsque Jack Tramiel présente, le 5 janvier 1985 au Consumer Electronic Show de Las Vegas, ses dernières petites merveilles : l'Atari 130 ST et le 520 ST. Au pays de la publicité comparative, la presse titre "Un Macintosh pour le prix d'un Commodore !" ou "Atari : la puissance sans le prix". Et pourtant, les machines présentées sont loin d'être achevées : lecteurs de disquettes non intégrés, système d'exploitation non implanté en ROM comme prévu, GEM ne fonctionnant qu'à moitié...**

1986 : un an plus tard, malgré la prouesse technique, Atari est dans une mauvaise passe. Procès avec Apple sur l'intégrateur graphique GEM, système d'exploitation toujours sur disquette dévorant allègrement 200 Ko de RAM, problèmes juridiques pour Atari-France, méfiance du public pour la firme... Mais les logiciels commencent à arriver, signe précurseur d'une probable reprise, car quand le soft va, tout va !

1987 : l'année faste. Tous ces problèmes (inhérents à une technologie de pointe ?) ont été résolus. Aujourd'hui, on efface tout : le 130 a disparu, le 1040 est sorti, les Atari STf intègrent maintenant un lecteur de disquettes. Les machines sont techniquement achevées (enfin !) et on ne peut que constater le fantastique engouement de tous, et en premier lieu des développeurs, pour cet ordinateur à rebondissements. La gamme Atari comprend actuellement quatre micros : les 520 et 1040 STf et les Méga ST 2 et 4. Les deux premiers ont une vocation plutôt familiale, tandis que les deux autres se tournent vers le monde professionnel, notamment dans le domaine de l'édition électronique. Nous nous préoccuperons plus particulièrement des 520 et 1040 ST qui se situent dans le créneau qui nous intéresse. Voyons un peu plus en détail leurs caractéristiques.

### Premier coup d'œil

Rien ne différencie à première vue le 520 du 1040, si ce n'est le petit logo en haut à droite du clavier. Comme toute machine familiale qui se respecte, l'unité centrale intègre le clavier mais accueille également l'alimentation : pas de gymnastique acrobatique pour allumer le système (vous voyez de qui je veux parler...). Le boîtier gris a une esthétique sobre mais agréable. Le clavier mécanique de 95 touches, s'il n'est pas de la meilleure qualité, reste correct pour une utilisation familiale. Il est complet, intégrant dix touches de fonction, un pavé de curseurs et un pavé numérique séparés. La disposition des touches est française, et les caractères accentués sont accessibles directement au clavier : voilà qui ravira les utilisateurs de traitements de textes. Sur le côté droit, la fente du lecteur de disquettes. Celui-ci utilise un format 3.5 pouces. Le lecteur est simple face sur les 520 ST et offre une capacité de stockage de 360 Ko formaté, tandis que le 1040 se voit doté d'un lecteur double face de 720 Ko. Le reste du boîtier est bardé de connecteurs de toutes sortes (cf. interfaces et extensions, plus loin). L'Atari est livré avec deux manuels : l'un d'eux présente la machine et explique le maniement du système, l'autre est le manuel du ST BASIC, langage fourni par Atari avec l'ordinateur. Malheureusement, ce BASIC est très peu performant au vu des qualités de la machine : les programmeurs auront tout intérêt à développer sur un des nombreux autres langages disponibles !



### L'architecture interne

L'Atari ST est entièrement architecturé autour du microprocesseur 16/32 bits Motorola MC 68000. Pourquoi 16/32 ? Cela veut dire que la structure interne du 68000 est basée sur la manipulation de mots de 32 bits, alors que le bus de communication avec l'extérieur n'en utilise que 16. Ce microprocesseur est dirigé par une horloge interne cadencée à 8 mégahertz (l'actuel Mac SE tourne à 7,8 MHz) qui permet une très grande rapidité de traitement des instructions. Le microprocesseur gère 512 Ko de RAM sur le modèle 520 et un Mo (1024 Ko) sur le 1040. La mémoire morte de 192 Ko contient la plus grande partie du système d'exploitation et permet de booter l'ordinateur sans disquette dans le lecteur. Mais surtout, le 68000 n'est pas seul à la tâche, il est secondé par de nombreux coprocesseurs qui le déchargent de beaucoup d'opérations annexes : un pour contrôler les lecteurs de disquettes ; un pour la génération de sons (qui, paradoxalement sert aussi à piloter l'interface parallèle et à d'autres opérations d'entrée-sortie) ; le clavier possède son propre gestionnaire qui s'occupe également de la souris, des joysticks et de la date interne ; un autre circuit pilote l'interface MIDI ; et surtout le MFP 68901 (périphérique multifonctions) qui s'occupe des interruptions, des quatre timers programmables et de la RS232. Enfin, Atari a construit quatre cir-


ATARI
ATARI 520ST

cuits spécialisés pour un maximum d'intégration de la carte mère : le Shifter génère les signaux vidéo, le MMU (memory management unit) gère la mémoire, le contrôleur DMA (direct memory access) dirige l'interface du même nom qui permet une très grande vitesse de transfert entre l'ordinateur et le disque dur ou l'imprimante laser, et le GLUE CHIP "recolle" ensemble tous ces processeurs.

## Le système d'exploitation et GEM

GEMDOS (qu'on retrouve aussi sous le nom de TOS, pour Tramiel Operating System) est un système d'exploitation monotâche et monoutilisateur.
Il est dérivé du CP/M68000, mais comporte beaucoup plus de fonctions que son ancêtre et a été spécialement développé pour l'intégrateur graphique GEM (graphic environment manager) et le 68000. On peut accéder au système d'exploitation soit par GEM (qui permet le multifenêtrage et travaille sur icônes et menus déroulants), soit directement de manière plus "classique".
GEM permet d'utiliser les ressources de GEMDOS sans avoir à se préoccuper de la syntaxe des commandes. Par l'intermédiaire de la souris, le lancement d'un programme, la modification des répertoires, les copies de fichiers s'effectuent de manière intuitive. La prise en main de l'Atari est d'autant plus rapide : une fois compris le maniement des menus et des fenêtres utilisés par la plupart des logiciels, ça va tout seul ! L'Atari essaie en cela de copier la philosophie Macintosh où la plupart des logiciels disposent de la même interface utilisateur : l'apprentissage d'un logiciel n'est plus alors une longue corvée car les habitudes acquises sur d'autres programmes ne sont pas perdues.

## Le ST et le graphisme

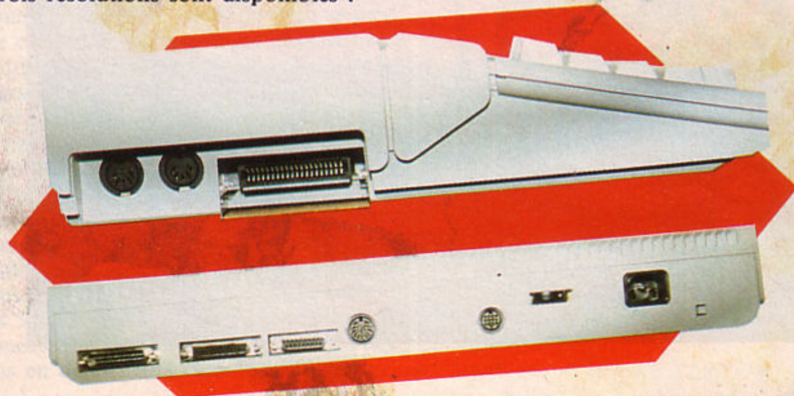
La mémoire écran du ST occupe 32 Ko dans la RAM centrale et est gérée par le Shifter. Elle peut facilement être déplacée où le désire le programmeur.
Trois résolutions sont disponibles :

- 640 par 400 en monochrome (haute résolution)
- 640 par 200 en 4 couleurs (moyenne résolution)
- 320 par 200 en 16 couleurs (basse résolution).

Un détail très important : la haute résolution n'est accessible qu'avec le moniteur monochrome tandis que la moyenne et la basse résolution nécessitent un moniteur couleur RGB ou un téléviseur muni d'une prise Péritel, ce qui demande un choix : si on veut jouer ou dessiner avec le ST, l'achat d'un écran couleur s'impose, mais un travail plus "sérieux" ne peut s'effectuer que sur l'écran monochrome (qui est d'ailleurs de très bonne qualité), la voie royale consistant bien sûr à disposer des deux moniteurs.
Atari propose aux passionnés de graphisme de quoi assouvir leurs désirs : de nombreux D.A.O. performants sont disponibles, comme Degas Elite ou Art Director. D'autres comme Spectrum affichent simultanément les 512 couleurs à l'écran (!) et Micro Application promet pour décembre un logiciel de dessin utilisant, toujours simultanément, 1024 couleurs (!) : vous avez besoin d'autre chose ?
On peut également trouver des logiciels d'animation permettant de réaliser facilement dessins animés ou jeux d'arcades. Les fous de 3D ne sont pas oubliés : CAO 3D (entre autres) gère les faces cachées, les points de fuite et quatre sources lumineuses d'intensité variable, le tout en couleur ou en monochrome. Moins gâté (en standard) que l'Amiga, l'Atari est en train de combler son retard graphique grâce à des softs de plus en plus performants (ou à des extensions que nous verrons plus loin).

## L'Atari et le son : je t'aime, moi non plus !

Le générateur sonore du ST est un classique AY3-8910 de chez General Instrument qui offre des performances très honorables. Il donne accès à trois voies de huit octaves chacune. Les fréquences vont de 30 à 125000 Hertz, ce qui est plus que confortable : une programmation appropriée lui permet de s'exprimer en français presque sans accent !



Mais la véritable révolution Atari dans le domaine musical tient à une seule chose : la présence de l'interface MIDI (Musical Instrument Digital Interface) qui permet la connexion directe de l'ordinateur à tout instrument de musique digitale, comme la plupart des synthétiseurs actuels. Ce système de transmission s'est imposé comme standard chez toutes les grandes marques musicales (Yamaha, Korg, Roland, Ensoniq, Akaï, Casio, Oberheim...). Pour s'en convaincre, il suffisait d'aller faire un tour au dernier Salon de la Musique : la domination d'Atari était évidente, et seuls quelques Macs survivaient encore parmi les ST sur les stands. Le nombre des logiciels professionnels musicaux, déjà impressionnant, augmente continuellement. Des séquenceurs (en gros, les magnétophones numériques multiplistes) aux éditeurs de son (on en trouve pour la majorité des synthés programmables) en passant par les éditeurs de partition, on peut s'équiper d'un véritable studio !
Attention : je vous connais ! Vous vous dites : "N'importe quoi, il débloque complètement ! Un Atari à 3000 balles pour des musiciens pros. Il est flippé !" Eh bien non, je possède encore un semblant de raison, alors jetez un œil sur les quelques noms qui suivent, ils utilisent tous le ST : Jean-Michel Jarre, Francis Cabrel, les musiciens de Lavilliers, Berger, Goldman, Gainsbourg...
(J'aurais le triomphe modeste, mais je vous avais prévenus : l'Atari n'est pas une simple console de jeu !)

## Interfaces et extensions

Le ST est une véritable mine d'interfaces : en voici une brève description.
Le contrôleur Western Digital 1772 peut gérer deux lecteurs de disquettes : l'un d'eux étant intégré, on trouve fort logiquement à l'arrière de l'appareil une prise pour le deuxième. On peut remarquer qu'il accepte indifféremment les formats 3,5 ou 5,25 pouces simple ou double face. A côté se trouve l'interface DMA qui permet la connexion d'un disque dur ou de l'imprimante laser Atari SLM 804. Il y a aussi une prise parallèle au format Centronics sur laquelle se branchent la plupart des imprimantes existantes. Le connecteur vidéo est une prise DIN 13 broches (format peu courant) qui permet la détection par le ST du type d'écran utilisé (monochrome ou couleur).
On dispose aussi d'une interface RS232 (pourquoi se priver ?) acceptant les formats de données de 5 à 8 bits, avec ou sans parité, avec un ou deux bits Stop, le tout à une vitesse variant de 50 à 19200 bauds : complet ! A cela, il faut rajouter un port cartouche pouvant recevoir des cartes de ROM de 128 Ko, mais qui est souvent utilisé comme port d'extension, l'interface clavier déjà citée, les prises MIDI, et enfin deux connecteurs neuf broches pour la



souris et/ou les joysticks situés sous le clavier, ce qui évite les débranchements intempestifs mais ne facilite pas le travail lorsqu'on veut remplacer la souris par une deuxième manette !
Je vous ai dit que l'Atari était en plein essor actuellement : le nombre d'extensions sortant en est une nouvelle preuve. Citons en vrac et dans le désordre le plus total : des lecteurs de disquettes de toutes marques et de tous formats, des disques durs gérant jusqu'à 60 Mo, des échantillonneurs (qui convertissent une source audio analogique en signaux numériques traitables par l'ordinateur), des scanners (machines permettant de digitaliser un document papier), des tablettes graphiques pour dessiner à main levée (de moins de 3000 à plus de 11000 francs !), des digitaliseurs vidéo, des serveurs vidéotex (car la communication Minitel est un autre des domaines où le ST se débrouille particulièrement bien), on trouve même des lunettes à cristaux liquides permettant la perception du relief sur un moniteur (comme sur la console Sega). Cette liste n'est pas exhaustive et beaucoup de choses bougent en ce moment sur le ST. On arrive dans les sommets avec la dernière version de Magic Sac, le célèbre émulateur Macintosh, qui rend par une bidouille "Hard" le lecteur Atari compatible avec le lecteur du Mac ! Puisqu'on parle émulation, signalons en passant PC DITTO, le petit dernier des émulateurs IBM (et il marche !). La palme revient cependant (pour l'instant) à Atari Corp qui a présenté au dernier COMDEX un lecteur de CD-ROM stockant 540 Mo et une carte basée sur le transputer T800 permettant au ST d'aller quatre fois plus vite que le Mac II et offrant une résolution de 1280 par 960 en seize couleurs ainsi que plus de quatre milliards de couleurs en 512 par 480 ! De quoi rendre jaloux beaucoup de monde... Qui a dit que l'Atari ne pouvait pas évoluer ?

## Les logiciels

Sans logiciels, le meilleur des ordinateurs n'est qu'une machine vide, un truc sur une table dont on ne peut pas se servir, on ne le répètera jamais assez. Et de ce côté là, il n'y a pas à s'en faire (contrairement à qui vous savez !). La logithèque Atari, déjà impressionnante, ne cesse de s'étendre. Elle couvre actuellement un très large champ d'applications. Les derniers traitements de textes sortis approchent les performances de la référence en la matière, le Macintosh : évolution de Priam, mais aussi Wordperfect (l'un des T[illegible] les plus célèbres du monde !), même Microsoft annonce la conversion de Word sur Atari : le ST devient une alternative aux solutions TdT classiques que sont IBM et Apple. Les bases de données ne sont pas en reste avec entre autres DBMan (DBase III), Gem JTBase Plus. On trouve même des tableurs comme VIP permettant de récupérer des données Lotus 1-2-3 ! Vous voulez gérer une entreprise ? Vous n'aurez que l'embarras du choix entre les gestions comptables et les gestions commerciales. La P.A.O. est la grande mode aujourd'hui. Pour l'instant, deux bons logiciels de P.A.O. sont disponibles : Publishing Partner et Fleet Street Publisher. Ce domaine est d'ailleurs promis à un brillant avenir avec l'avènement des Méga ST et de l'imprimante laser. Enfin, de nombreux logiciels verticaux ont été développés : que vous soyez dentiste, avocat, publiciste, architecte, vétérinaire, voire même coiffeur, directeur d'auto-école (!) ou grossiste en boisson (!), il y a quelque chose pour vous dans la logithèque Atari.
Si vous êtes programmeur dans l'âme, vous allez être servis : Fortran, Pascal, C, APL, LISP, Forth et même BASIC (mais attention : des Basics structurés, compilés et puissants) et assembleur pour les irréductibles qui refusent de se mettre aux langages de haut niveau. (Le premier qui crie : "Oh, y'a pas de Cobol ?" est jeté dehors).
L'Atari est aujourd'hui l'une des meilleures machines pour s'adonner à la programmation de par la qualité des langages proposés, la taille mémoire disponible et la puissance du microprocesseur (multiplication 16 bits en une seule instruction : les possesseurs d'un micro 8 bits vont trépigner). Si vous n'êtes toujours pas convaincus (sait-on jamais, certains sont longs à la détente !), méditez ceci, mes frères : tous les programmes qui sortent de chez Ocean sont développés sur Atari, puis transférés par câble sur la machine requise ! Etonnant, n'est-il pas ?
Et les jeux, alors ? Eh bien y'en a pas ! Je ne vous ai pas fait peur au moins ? Bien sûr, il y a des jeux sur ST : vous n'avez qu'à feuilleter ce numéro d'Arcades pour vous en persuader ! Arcade, aventure, jeux de rôle, simulation, wargame, réflexion (si, si, il en faut), de quoi satisfaire les plus exigeants. D'ailleurs cette question est tellement stupide que je n'y répondrai pas : la réputation des ST dans le domaine des jeux n'est plus à faire, et je ne vais tout de même pas vous dresser la liste de tous les softs existants : je tiens à me coucher à une heure décente ce soir !

## La conclusion, la conclusion !

D'accord, je bavarde, je bavarde. Je m'arrête là. Juste quelques derniers détails : outre les manuels livrés par Atari, le ST dispose d'une bibliothèque fournie, notamment grâce à Micro Application qui s'intéresse beaucoup à notre machine (on leur doit par exemple la série sur GFA BASIC) et à PSI (clefs pour Atari ST, C sur Atari ST).
Les Méga ST vont disposer d'un nouveau coprocesseur graphique, le Blitter, qu'on espère pouvoir intégrer un jour sur les 520 et 1040 car il accélère notablement la gestion graphique (à propos, l'implantation du Blitter a entraîné une modification de la ROM des Mégas, et on nous signale déjà des problèmes de compatibilité : Arkanoïd par exemple, ne tournerait pas sur Méga. Espérons qu'il s'agisse d'un problème ponctuel).
Allez, cette fois-ci, je m'arrête pour de bon. L'Atari ST, la puissance sans le prix ? Peut-être bien... Qu'en pensez-vous ? ◆

# GOTTLIEB

## GOTTLIEB : ET L'ELECTRONIQUE VINT AU FLIPPER...




Chicago, un soir d'automne 1984, un téléphone sonne dans les locaux de la **"MYLSTAR-GOTTLIEB"**, l'un des principaux constructeurs de vidéos et flippers pour arcades :Ici la direction générale Coca-cola ; demain à midi vous arrêtez tout ; on ferme cette filiale".

Propriété de Columbia Films depuis 1976, le plus prolifique producteur de pinballs se voyait ainsi condamné par le repreneur de la Société cinématographique.

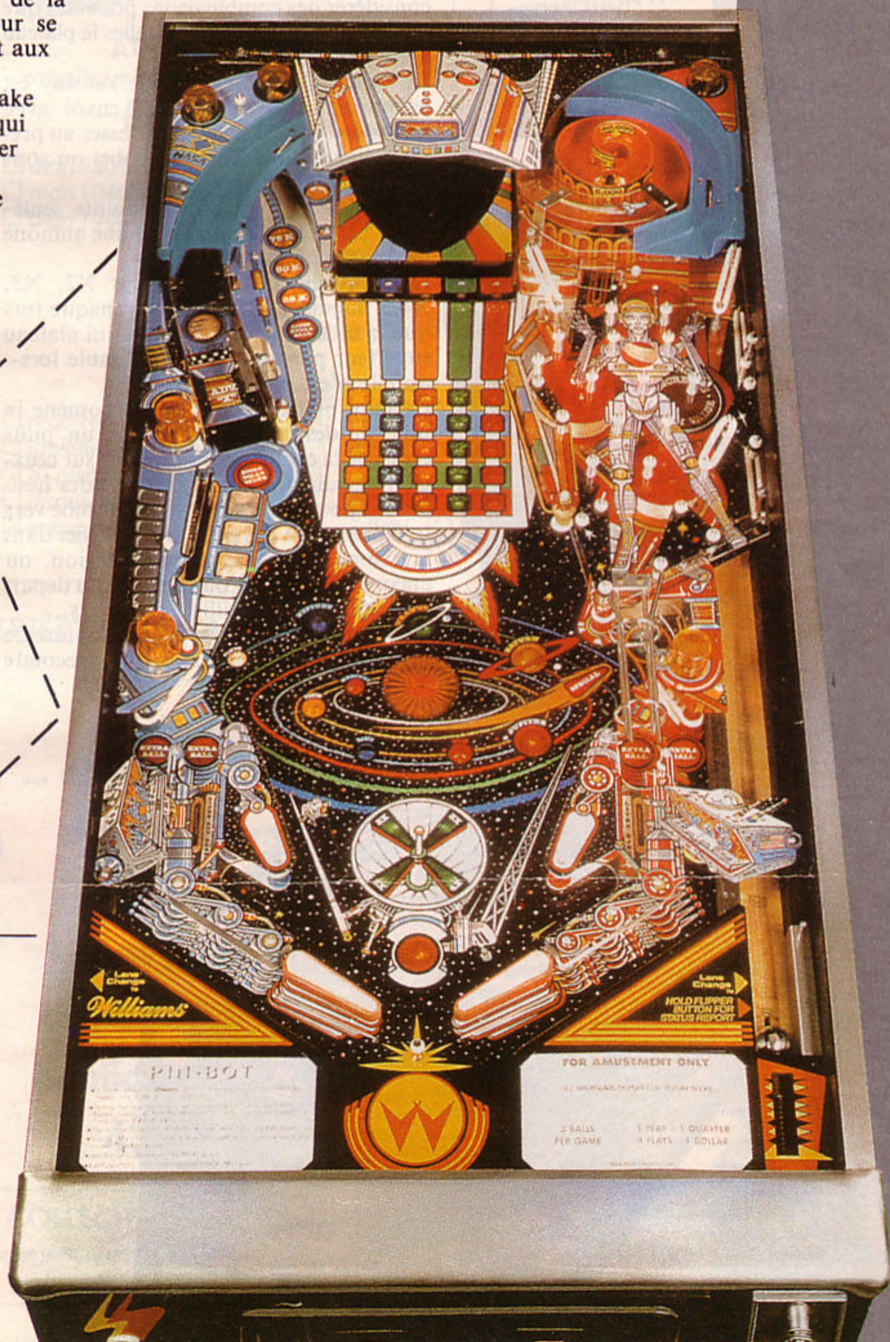
Les deux années précédentes n'avaient pas été très faciles. La vidéo d'arcade avait relégué le flipper au musée, et le disque interactif dont Mylstar équipait ses consoles n'òbtenait plus, après le "M.A.C.H. 3", qu'un intérêt réduit. Son dernier laser game, "US VS Them", demeurera un vestige de cette période des "Dragons Lair", (Atari) et "Cliff (Stern) Hanger", qui marquaient la fin d'une époque entièrement vouée au tube cathodique. Comprenant que le flipper allait sortir

*"RAVEN" 1986, premier flipper à fronton décoré par photographie.*
*Photo PREMIER TECHNOLOGY*

# WILLIAMS

## LE WILLIAMS PIN-BOT : IL EST EN POLE POSITION

de sa pénitence, des ingénieurs et ouvriers de la Mylstar-Gottlieb reprennent l'entreprise pour se consacrer, dans de petits locaux, uniquement aux pinballs électroniques.
C'est alors "Eldorado City of Gold", un remake du célèbre "Canada Dry" Gottlieb de 1976, qui devient le premier modèle de "Premier Technology".
Alwin Gottlieb, fils du fondateur de 1927, Dave Gottlieb, se joint un peu plus tard à l'équipe dirigée par Gil Pollock, et depuis lors le sigle Gottlieb est à nouveau privilégié sur les appareils.
Les machines bénéficient très vite d'innovations dont les afficheurs alphanumériques ainsi qu'un look particulièrement moderne. Dans cet esprit, la photographie entre dans le jeu pour orner les vitres sérigraphiées des frontons (backglasses). Le personnel de la firme se prête volontiers à la mise en scène de ces images inspirées de films ou séries TV. Les principaux responsables n'y échappent pas ; dans "Monte-Carlo" Gil Pollock et Alwin Gottlieb jouent ainsi les amateurs de roulettes, de champagne et de jolies filles...
"Victory", quinzième production Premier-Gottlieb, et 500e, ou plus, modèle portant la marque Gottlieb depuis 1927, présentait de nouveaux perfectionnements à l'expo annuelle "Amoa" en novembre 1987. Nous aurons sans doute l'occasion d'affronter durant cette année ce pinball redoutable placé sous le signe de la compétition automobile.

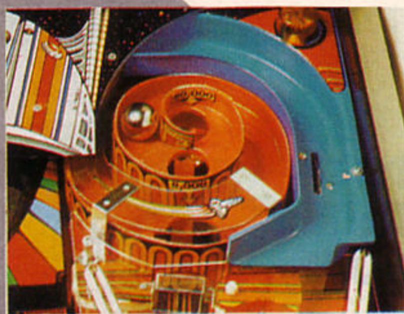



*Plateau de "PIN-BOT" document WILLIAMS*

**PIN•BOT.**

Il est des modèles de flippers qui, après plusieurs mois de service, ne semblent pas redouter les nouvelles machines flambant neuves possédant l'attrait de la nouveauté.

Ainsi l'on rencontre toujours des exemplaires de "Count-Down" et **"Pinball Pool" Gottlieb** au fond des arcades et, depuis 1979, toujours des amateurs de leur classicisme.
Nombreux sont les exemples depuis 1977 d'adoption de l'électronique ; nous aurons l'occasion de les passer en revue.
Actuellement, et bien que ce jeu ne soit pas l'un des derniers produits par Williams, s'impose en tête des hit-parades professionnels US "Pin-Bot".
Sur le thème des robots dits "transformeurs", à la mode chez les très jeunes, **Williams** nous éblouit par une concentration de gadgets au demeurant parfaitement maîtrisés.
D'un exemplaire à l'autre les réglages sont souvent très différents, selon le propriétaire de l'appareil exploité ; il ne faut donc considérer des combinaisons possibles que les principales, autour desquelles le plateau a été conçu.
Le départ de la bille dans le runway est primordial. En dosant son envoi avec méthode l'on parvient à l'adresser au premier étage d'une Tour de Babel où sont reçus 100 000 points.
Trop fort, ce sera 20 000 points seulement ; trop faible équivaut à une aumône de 5 000 points.
Un coefficient multiplicateur X2, X3, X4... augmente ces valeurs à chaque fois que la bille en jeu accède au mini plateau supérieur par une rampe utilisable lorsqu'elle n'est pas relevée.
Ce mini plateau transparent promène la bille au-dessus des bumpers ; un puits essaie de la capter pour l'expédier sur ceux-ci et détruire vos efforts. Après des hésitations nombreuses, la boule retombe vers le flipper droit qui peut la réexpédier dans la rampe pour une autre ascension, ou encore le runway d'où un nouveau départ vers 200 000 à 1 million de points...
Le jeu multiball permet, par la capture de la bille en jeu, la délivrance d'une seconde boule dans le runway. Pour ce faire, il faudra faire manœuvrer la visière du robot dissimulant les "yeux" que sont les 2 trous de capture.
Un truc permet d'éviter d'éclairer les 25 voyants colorés agissant sur l'ouverture de la visière ; en tout début de partie, il suffit de toucher uniquement la cible correspondant au voyant clignotant, couleur après couleur, devant ces 5 cibles qu'un ascenseur escamotera pour découvrir les trous de capture en fond de plateau.
Encore une trouvaille ; l'extra-ball est possible par 2 voies différentes, résultant de combinaisons indépendantes. C'est donc parfois le gain de 2 billes rejouables à savourer ensuite consécutivement... ◆



*La Tour de Babel*




*Document PEYPER*



*Le robot ostrué par cinq cibles, les trous de capture*



*Le robot découvre les trous de capture*



## USA-EUROPE : MATCH NUL

Match nul entre les USA et l'Europe pour l'année 87.
Sur les 30 modèles sortis, Chicago se partage le trophée avec l'Europe.
Madrid et Barcelone, qui briguent le titre de capitales mondiales du flipper apportent la plus grande contribution à ce résultat. L'Italie complétant le score avec la participation d'une firme hollandaise.
L'invention qui risque de marquer cette année est introduite par "Wolf Man" de la firme madrilène Peyper. Voisinant avec des méga-boutons de flips, il s'agit de joysticks permettant de chahuter le plateau de jeu sans malmener la machine et risquer le tilt fatidique. Une affaire à suivre...

J.P. CUVIER

# Courrier des lecteurs

**Vous avez quelque chose à dire ? Ecrivez-nous ! Si votre lettre est représentative des remarques que nous recevons, elle sera publiée. N'hésitez pas à critiquer notre travail : notre ambition est de faire en sorte que Arcades soit votre revue. Nous étudierons toutes les suggestions...**

**Michel RAHIER - 57 SEINGBOUSE**

Possesseur d'un C64 avec K7, j'ai été très intéressé par votre article sur Test-Drive. Où puis-je me procurer le logiciel ?

• *Nous avons reçu quelques lettres du même genre. En fait, nous n'avons pas d'adresse particulière à vous conseiller. Nous vous suggérons de regarder les listes de nos annonceurs. Pourquoi ne pas contacter Coconut, par exemple ?*

**Fabien THARY**
**93 PAVILLONS-SOUS-BOIS**

Je suis abonné à votre journal et je trouve que vous devriez y mettre une rubrique "trucs et astuces" pour avoir des vies infinies et aussi, le plan d'un jeu pour réussir. Je vous demande aussi de mettre sur la fiche technique les marques d'ordinateurs sur lesquels tournent les logiciels.

• *Eh bien, Fabien, tu devrais être ravi. Regarde ce numéro d'Arcades... Tu trouveras à la fin la liste des logiciels testés avec cette fois, une indication concernant les matériels sur lesquels ils existent.*
*Quant aux plans et autres "trucs et astuces", nous en recevons en ce moment et avons entrepris de les vérifier. Pour commencer, on vous offre dans ce numéro la solution du "Manoir de Mortevielle".*

**Agnès JACQUET - 25 BESANÇON**

Abonnée à Arcades, j'ai bien reçu gratuitement l'abonnement à "Mégahertz", mais pas encore le logiciel promis.

• *Au moment où tu lis ces lignes, Agnès, tu dois certainement avoir reçu ton logiciel en cadeau. C'est vrai que nous avons quelque peu tardé à faire ces envois, mais... nous avions tellement de travail. Tu nous pardonnes ?*

**Daniel RAMOS**

Pourquoi ne pas mettre dans la fiche technique le nom de l'éditeur et le prix approximatif du logiciel, le nom des



ordinateurs pour lesquels ils existent et une note ?

• *Pour l'éditeur, ça va se faire dès le numéro 5. Pour les prix, ce n'est pas toujours facile car nous avons bien souvent des premières, pour lesquelles les prix ne nous sont pas toujours communiqués, mais c'est promis, nous ferons un effort. D'ailleurs, vous l'avez vu, nous tenons nos promesses ! Par contre, pour les notes, nous avons déjà répondu...*

**Anne HO - 30 NIMES**

Votre mensuel gagnerait à être plus structuré et un coin réservé aux bidouilles. De plus, les annonces à 60 F, c'est cher ! Pourquoi ne pas faire un sondage pour connaître la tendance de vos lecteurs ? Je trouve que trop de place est accordée aux tests sur Atari et Amiga. Mais même si vous ne tenez absolument pas compte de ma lettre, votre mensuel sera génial quand même.

• *Ok, Anne, on accepte toutes les critiques et souvent on en tient compte, crois-le bien ! Pour les PA, on a déjà expliqué qu'il y a le minitel sinon et si elles n'étaient pas payantes dans la revue, il y en aurait tant qu'on ne pourrait les passer qu'avec beaucoup de retard.*
*Sondage ? C'est prévu dans le numéro 6. Il y en avait un dans notre premier numéro. Le volume de logiciels testés sur une même machine est fonction de la création sur cette machine. Actuellement, nous recevons énormément de nouveaux titres sur C64, beaucoup sur Atari ST et Amstrad et... un peu moins sur Amiga. Quant au Spectrum, il ne se passe pas une semaine sans que sortent un ou deux nouveaux titres !*

**Yves DOSSETTO - 13 MARSEILLE**

Arcadounet,
Je t'envoie cette lettre en même temps que mon abonnement. Car je suis emballé par ton journal. Tout d'abord, ton offre de lancement pour l'abonnement est tout simplement fantastique. Par les temps qui courent, en plus de l'abonnement recevoir une K7 et un autre abonnement, quelle classe. Pas de doute, les abonnés vont se bousculer au portillon. Ensuite, je tiens à féliciter toute l'équipe pour les rubriques qui sont très bonnes. Les textes des jeux testés sont humoristiques (ce qui est rare). Les reportages, fascinants. Par contre, je signale au passage que tu devrais passer deux ou trois listings de jeux, d'utilitaires, etc. dans ton livre. Bon nombre de lecteurs tapent des programmes. Tu devrais passer des trucs pour déplomber. Mais à part ces deux petites choses bénignes, Arcades est le meilleur journal d'informatique que je ai jamais trouvé.
Vivement le mois de décembre, j'attends avec impatience Arcades numéro 3.

• *Bon "Arcadounet", ça vous a plu on dirait. On a donc désormais un surnom. C'est sympa ! Pour les listings de programmes, on y pense mais actuellement, nous n'en avons pas reçu beaucoup. Il nous faut des programmes de qualité, aussi, si vous vous sentez concerné... Des trucs pour déplomber ? Là, on est moins d'accord. Allez, salut !*

**VOTRE REVUE DANS VOTRE KIOSQUE**

Souvent des lecteurs se plaignent de ne pas avoir leur revue dans un point de vente proche de leur domicile.
Souvent ces mêmes lecteurs ne souhaitent pas s'abonner.
Comment faire ?
Demandez à votre point de vente son numéro de référence NMPP (5 chiffres) envoyez-le nous avec le nom du mensuel que vous souhaitez voir tenir à votre disposition. Nos services feront le nécessaire.

# Ils sont présentés dans ce NUMERO

Ils existent déjà ou ils sont prévus sur votre machine :
gérez votre budget pour choisir les titres qui vous intéressent...

| | | Atari ST | C64 | Amiga | Amstrad CPC | Compatible PC | Thomson | MSX | Spectrum | Sega | Nintendo |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Chuck Yeager's | **Electronic Arts** | | ● | | | ● | | | | | |
| Leather Skirts | **Methodic Solutions** | | | | | | | ● | | | |
| Police Academy II | **Methodic Solutions** | | | | | | | ● | | | |
| Combat School | **Ocean** | | ● | | ● | | | | ● | | |
| Inspecteur Gadget | **Melbourne House** | | ● | | | | | | | | |
| Basil the Great Mouse Detective | **Gremlin** | | ● | | ● | | | | ● | | |
| Mewilo | **Coktel Vison** | ● | | | ● | ● | ● | | | | |
| Zig-Zag | **Mirror Soft** | | ● | | | | | | | | |
| Plasmatron | **CRL** | | ● | | | | | | | | |
| Star Trek | **Firebird** | ● | ● | | ● | ● | | | ● | | |
| Starwars | **Domark** | ● | ● | | ● | | | | ● | | |
| Space Ranger | **Mastertronic** | | | ● | | | | | | | |
| Alien Strike | **Diamond** | | | ● | | | | | | | |
| Salamander | **Konami** | | | | | | | | ● | | |
| Side Arms | **Go !** | | ● | | ● | | | | ● | | |
| Phœnix | **Ere Informatique** | ● | | | | | | | | | |
| EOS | **Electronic Arts** | | ● | | | | | | | | |
| Nemesis 2 | **Konami** | | | | | | | ● | | | |
| Insanity Fight | **Microdeal** | | | ● | | | | | | | |
| Il était une fois | **Carraz Editions** | ● | | | | ● | ● | | | | |
| Aux origines de la vie | **Carraz Editions** | | | | | | ● | | | | |
| Vie et mort des dinosaures | **Carraz Editions** | ● | | | | | ● | | | | |
| Bill Palmer | **Arcan** | ● | | | | | | | | | |
| Street Sports Baseball | **Epyx** | | ● | | ● | | | | ● | | |
| Ice Hockey | **Mindscape** | | ● | | | ● | | | | | |
| Mean Streak | **Mirror Soft** | | ● | | | | | | | | |
| Déjà vu | **Mindscape** | ● | ● | ● | | | | | | | |
| Backlosh | **Novagen** | ● | | | | | | | | | |
| Manhattan Dealers | **Silmarils** | ● | | | | | | | | | |
| Blueberry | **Coktel Vision** | ● | | | ● | ● | ● | | | | |
| Asterix chez Rahazade | **Coktel Vision** | ● | | | ● | ● | ● | | | | |
| Enlightenment Druid 2 | **Firebird** | | ● | | ● | | | | ● | | |
| Thunder Cats | **Elite** | | ● | | ● | | | | ● | | |
| L'œil de Set | **Ubi Soft** | ● | | | ● | ● | | | | | |
| Barbarian | **Psygnosis** | ● | ● | | | | | | | | |
| Rygar | **US Gold** | | ● | | ● | | | | ● | | |
| Oxphar | **Ere Informatique** | | | | ● | | | | | | |
| Turlogh le rôdeur | **Cobra Soft** | ● | | | ● | | ● | | | | |
| Battle Chopper | **Methodic Solutions** | | ● | | | | | ● | | | |
| Chopper X | **Mastertronic** | ● | | | | | | | | | |
| Ramparts | **Go !** | | ● | | ● | | | | ● | | |
| Grid Start | **Anco** | | | ● | | | | | | | |
| Indy 500 | **Methodic Solutions** | | | | | | | ● | | | |
| Buggy Boy | **Elite** | ● | ● | | ● | | | | ● | | |
| Addicta Ball | **Alligata** | ● | ● | | ● | | | ● | ● | | |
| Cosmic Causeway | **Gremlin** | | ● | | | | | | | | |
| Airball Construction Kit | **Microdeal** | ● | | | | | | | | | |
| Sac à dos | **Carraz Editions** | ● | | | ● | | ● | | | | |
| L'Affaire | **Infogrames** | ● | | ● | | | | ● | | | |
| Nebulus | **Hewson** | | ● | | | | | | ● | | |
| Pharaon | **Loriciels** | | | | ● | ● | | | | | |
| Qin | **Ere Informatique** | ● | | | ● | ● | | | | | |
| Water Polo | **Gremlin** | | ● | | | | | | | | |
| Thaï Boxing | **Anco** | | | ● | | | | | | | |
| Gary Lineker's Superstar Soccer | **Gremlin** | ● | ● | | ● | | | | ● | | |
| Skate or die | **Electronic Arts** | | ● | | | | | | | | |
| 720° | **US Gold** | | ● | | ● | | | | ● | | |
| La Chose de Grotemburg | **Ubi Soft** | ● | | | ● | ● | | | | | |
| Bobsleigh | **Digital Integration** | | ● | | ● | | | | ● | | |
| Starflight | **Electronic Arts** | | | | | ● | | | | | |
| Infiltrator | **Mindscape** | | | | | ● | | | | | |
| Ultima IV | **Origin** | | | | | ● | | | | | |
| Chessmaster 2000 | **Electronic Arts** | | ● | | | ● | | | | | |
| Ice Climber | **Nintendo** | | | | | | | | | | ● |
| Pinball | **Nintendo** | | | | | | | | | | ● |
| Clu Clu Land | **Nintendo** | | | | | | | | | | ● |
| Transbot | **Sega** | | | | | | | | | ● | |
| Rocky | **Sega** | | | | | | | | | ● | |
| Alex Kidd in Miracle World | **Sega** | | | | | | | | | ● | |
| Quartet | **Sega** | | | | | | | | | ● | |

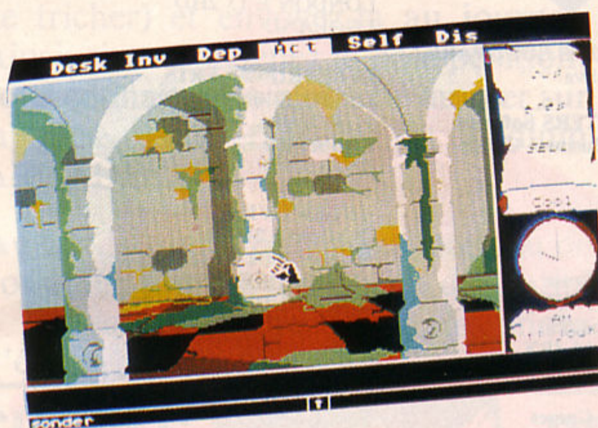



Ça y est... Vous venez enfin d'acquérir le fameux logiciel d'aventures dont vous rêviez depuis longtemps.
Il n'y a pas une seconde à perdre !
**Oh, mais vous êtes déjà bloqué ?** Impossible de continuer l'aventure ?... Et puis, vous ne savez plus quel chemin vous avez emprunté ?... Ne vous fâchez pas, sans doute un autre lecteur aura, lui aussi, connu les mêmes déboires avant d'en trouver les solutions et il les fera paraître dans un prochain numéro d'ARCADES...

Mais, j'y pense, peut-être possédez-vous, vous aussi, la solution de votre jeu favori ? Alors, soyez sympa, envoyez-nous un dossier complet (avec plans éventuels), en indiquant bien sur quelle machine il a été établi. Il ne nous restera plus qu'à le tester.

**Il y aura une surprise pour les premiers qui enverront un dossier.**






## SOLUTION DEMANDEE !

Jean-Philippe Annweiler

Dans *"Orphée voyage aux enfers"*, je suis bloqué au niveau du "lac souterrain" parce que je n'arrive pas à faire plonger "Yruk le dragon" et j'aimerais savoir la phrase qui permet de le faire... Merci d'avance ! Je possède un ordinateur 464 Amstrad.

## SOLUTION COMPLETE DU MANOIR DE MORTEVIELLE SUR ATARI ST

Didier Lonobile

— Dans le manoir
— Dans le couloir
— Vous allez à la dernière porte à gauche, attendez qu'il n'y ait personne dans la pièce noire. Vous fouillez la valise sur le meuble. Vous prenez la bague en or avec la croix dessus.
— Puis vous allez à l'avant dernière porte à droite. Vous fouillez la valise sur le meuble. Vous prenez le poignard.
— Sans plus tarder, vous allez à la cave. Il vous faut prendre le poignard en main. Puis le mettre juste sur la marque au-dessus de la gravure ancienne du pilier central. Ainsi, vous remarquez un passage secret, vous y allez.
Vous prenez ensuite la bague en main. Vous la mettez dans le pot que tient la statue. Vous tournez la bague. Ainsi, vous découvrez une crypte. Vous y allez.
Là, vous découvrez un corps putréfié. Vous le fouillez et vous remarquez particulièrement un objet en bois. Vous le prenez et vous sortez. Vous reprenez la bague et vous sortez. Vous êtes donc dans la cave.
— Ensuite, vous retournez dans le couloir.
— Puis vous allez dans le grenier au fond à droite. Vous ouvrez et fouillez le tiroir du premier meuble. Vous remarquez particulièrement une baguette en bois. Vous la prenez. Vous la mettez au premier coin du meuble que vous avez au premier plan.
Puis vous prenez l'objet en bois que vous avez trouvé sur le corps dans la crypte et vous le mettez à l'extrémité de la baguette en bois. Puis vous tournez le tout.
— Vous trouvez alors un tiroir secret avec un livret.
— Vous le lisez (et c'est fini !).

**THE END**



# Carnet d'adresses ARCADES

**France Image Logiciel (FIL)**
Tour Galliéni 2
36 av. Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

**LORICIELS**
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

**ERE Informatique**
1, bd Hippolyte Marquès
94200 IVRY/SEINE

**Free Game Blot**
Z.A de Lumbin
38660 LE TOUVET

**US Gold**
BP 64 - 3 rue de l'Arrivée
75749 PARIS cedex 15

**ACTIVISION**
9, av. Matignon
75008 PARIS

**UBI Soft**
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL cedex

**MICROÏDS**
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

**INFOGRAMES**
79, rue Hippolyte Kahn
69100 VILLEURBANNE

**MICROMANIA**
BP 3
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE

**B. & J.L. LANGLOIS**
2, rue de la Gare - Millemont
78940 LA QUEUE LEZ YVELINES

**SILMARILS**
1, rue Albert Einstein
77436 CHAMPS/MARNE

**MICRO APPLICATION**
13, rue Ste Cécile
75009 PARIS

**COBRA Soft**
BP 155 - 71104 CHALON SUR SAONE cedex

**COKTEL VISION**
25, rue Michelet
92100 BOULOGNE BILLANCOURT

**ELITE**
Voir UBI Soft

**IMAGINE**
Voir US Gold

**BLEU CIEL Informatique**
80, rue des Fourniers
07500 GUILHERAND

**CARRAZ EDITIONS**
46, rue Montgolfier
69006 LYON

**TITUS**
163, avenue des arts
93370 MONTFERMEIL

**ARCAN**
13, passage des Tourelles
75020 PARIS

**OCEAN**
Voir US Gold

◆

**ARGUS PRESS SOFTWARE**
Voir Quicksilva

**CODEMASTERS Software**
Beaumont Business Centre
Banbury
OXON
OX 16 7RT
ENGLAND

**HEWSON House**
56b Milton Trading Estate
Milton, Abingdon
OXON OX 14 4RX
ENGLAND

**CASCADE Games**
Harrogate NORTH YORKSHIRE
ENGLAND

**MINDSCAPE Inc.**
3444 Dundee Road
NORTHBROOK IL 60062
ENGLAND

**MICRODEAL Ltd**
St Austell - Cornwall
PL25 4BR
ENGLAND

**PSYGNOSIS**
Freepost
Liverpool
L3 3AB
ENGLAND

**QUICKSILVA**
Victory House
14, Leicester Place
LONDON WC2H 7NB
ENGLAND

**MIND GAMES**
voir Quicksilva

**ALTERNATIVE SOFTWARE**
Units 3-6 Baileygate
Industrial Estate Pontefract
WEST YORKSHIRE
WF82LN ENGLAND

**MICROILLUSIONS**
17408 Chatsworth St
Granada Hills - CA 91344

**KONAMI Ltd**
TV House
269 Field End Rd
Eastcote - Ruislip
MIDDLESEX HA4 9LS
ENGLAND

**MARTECH**
Martech House
Bay Terrace - Pevensey Bay
East Sussex BN 24 6EE
ENGLAND

**CRL**
CRL House, 9 King Yard
Carpenter's Road
LONDON E 15 2HD
ENGLAND

**ELECTRONIC ARTS**
Langley Business Centre
11-49 Station Road
BERSHIRE SL3 8YN
ENGLAND

**INCENTIVE**
2 Minerva House
Calleva Park - Aldermaston
BERKSHIRE RG74QW
ENGLAND

**PSS**
452, Stoney Stanton Road
COVENTRY CV6 5DG
ENGLAND

**BOTHTEC**
Voir Ubi Soft

**GO !**
Voir US Gold

**SOFTHAWK**
19, rue des Bergers
38000 GRENOBLE

**FIREBIRD Software**
64-76 New-Oxford St
LONDON WC2 ENGLAND

**ELECTRIC DREAMS**
Terminus House
SOUTHAMPTON
HAMPSHIRE 501 1FE

**NEXUS**
Voir Electronic Arts

**BUG BYTE**
Voir Quicksilva

**SOFTGANG**
4 Westgate House
Spital Street
DARTFORD KENT
ENGLAND

**MICRO VALUE**
Tynesoft Computer Software
Unit 3
Addison Industrial Estate
Blaydon
TYNE AND WEAR NE21 4TE
ENGLAND

**PALACE SOFTWARE**
275 Pentoville Road
LONDON N1 9NL
ENGLAND

**MASTERTRONIC**
8-10 Paul Street
LONDON EC2A4JH
ENGLAND

**BYTE BUSTERS**
Voir Ubi Soft

**SOFTWARE PROJECTS**
Bearbrand Complex
Allerton Road
Woolton
LIVERPOOL
MERSEYSIDE L257SF
ENGLAND

**PONYCA**
Voir Ubi Soft

**DURELL**
Voir Ubi Soft

◆

**ATARI France**
9, rue Sentou
92150 SURESNES

**AMSTRAD**
72 à 78 Grande Rue
92310 SEVRES

**COMMODORE France**
150-152, av. de Verdun
92130 ISSY LES MOULINEAUX

**THOMSON Micro-Informatique**
COFADEL BP 25
92403 COURBEVOIE cedex

**MASTER GAMES SYSTEM**
Importateur Sega
55, av. Jean Jaurès
75019 PARIS

**A.S.D. (Nintendo)**
19, rue Jean Bleuzen
92170 VANVES

**Editions SORACOM**
Revue ARCADES
La Haie de Pan
35170 BRUZ

**MMC**
1, rue lincoln
75008 PARIS

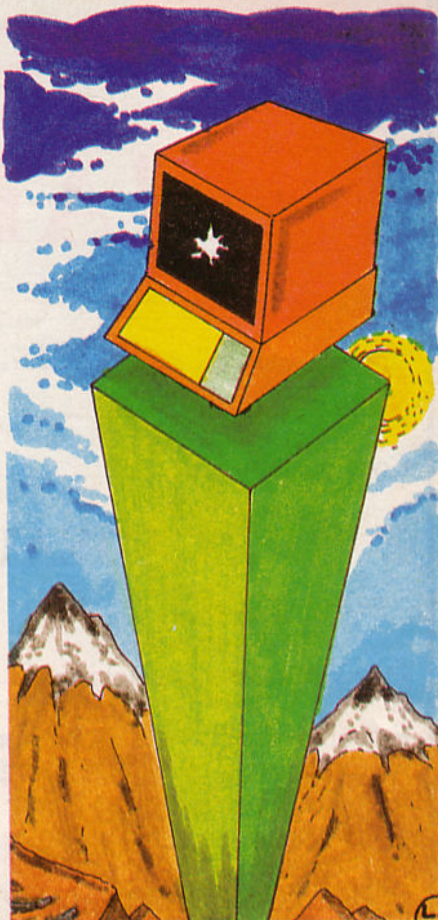
**TMPI**
Centre commercial
Rue Fontaine du Bac
63000 CLERMONT-FERRAND

# PODIUM

Voilà trois jours que je tente de battre mon propre record dans ce jeu, mais en vain. A chaque fois que le compteur affiche un score identique, plouf... je sombre dans les profondeurs d'où l'on ne revient pas... Pourtant, je suis sûr que l'on peut aller plus loin... Pardon ?

**Vous pensez avoir atteint le score le plus élevé ? Parfait...** Alors prenez une photo d'écran qui prouvera votre bonne foi (eh oui, on ne sait jamais, vous pourriez avoir la malencontreuse idée de tricher) et envoyez-la au journal. Ainsi, si vous détenez la pole position, vous connaîtrez la gloire de monter sur la plus haute marche du podium ARCADES...

Au fait, si vous désirez être reconnu de vos amis, joignez une photo d'identité à l'envoi du score et de la photo d'écran...



# BULLETIN D'ABONNEMENT

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________

______________________

Code postal ______________________ Ville ______________________

**CADEAU ! Aux 1000 premiers abonnés**
**1 logiciel gratuit**

Je possède comme machine ______________________

En collaboration avec ERE Informatique pour cette opération, nous vous proposons les softs suivants, livrés dans leur emballage d'origine.
Je souhaite recevoir dans l'ordre de préférence et dans la limite des stocks disponibles :

**AMSTRAD K7**

- ☐ ELECTRIC WONDERLAND ARCADE
- ☐ PACIFIC ARCADE
- ☐ 1001 BC AVENTURE

**AMSTRAD DK**

- ☐ HARRY ET HARRY 1 AVENTURE
- ☐ TENSIONS
- ☐ 1001 BC

**C.64/128 K7**

- ☐ 5/5 (CINQ SUR CINQ) COMPILATION ARCADE
- ☐ CARTOUCHE MEGAMEM (RAM + 50 K)

**ATARI ST**

- ☐ TURBO GT ARCADE
- ☐ EDEN BLUES ARC/AVENTURE

**THOMSON**

- ☐ QRISP ARCADE MO5-6 K7
- ☐ TAPIOCATRAZ AVENTURE MO5-6/TO7-70 K7

**SPECTRUM K7**

- ☐ 5/5
- ☐ COBALT SIMUL. VOL

**ZX 81 K7**

- ☐ 3D F.1 ARCADE
- ☐ SURFIX ARCADE

**MSX 1**

- ☐ MACADAM BUMPER K7/DK

Ci-joint, un chèque de 200 francs correspondant à un abonnement d'un an à ARCADES. Je recevrai en plus mon cadeau dans le mois qui suit ainsi que le numéro hors-série d'Arcades dont la parution est prévue en septembre 1988.

Signature (des parents si mineur)

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

# le hit des LECTEURS

Oh, les mecs, vous dormez ? Faudrait voir à participer davantage... Nous avons reçu une centaine de "hits lecteurs" alors que vous êtes des dizaines de milliérs à nous lire...
Dans chaque numéro, en tenant compte de vos choix, nous publions le classement des 25 meilleurs titres de jeux présents actuellement à l'affiche, toutes machines confondues.
Ecrivez-nous et faites-nous connaître vos chouchous, en précisant bien sur quelle machine vous utilisez çes jeux.
Y'en a qui sortent, y'en a qui entrent ! Telle est la dure loi des hits. Avec cette 4e édition, 5 nouveaux titres, visiblement promis à un beau succès, font leur entrée : Out Run (sur Sega), Gunship, Trantor, Test Drive et Super Ski. Remuez-vous un peu et ne tardez pas à nous écrire !

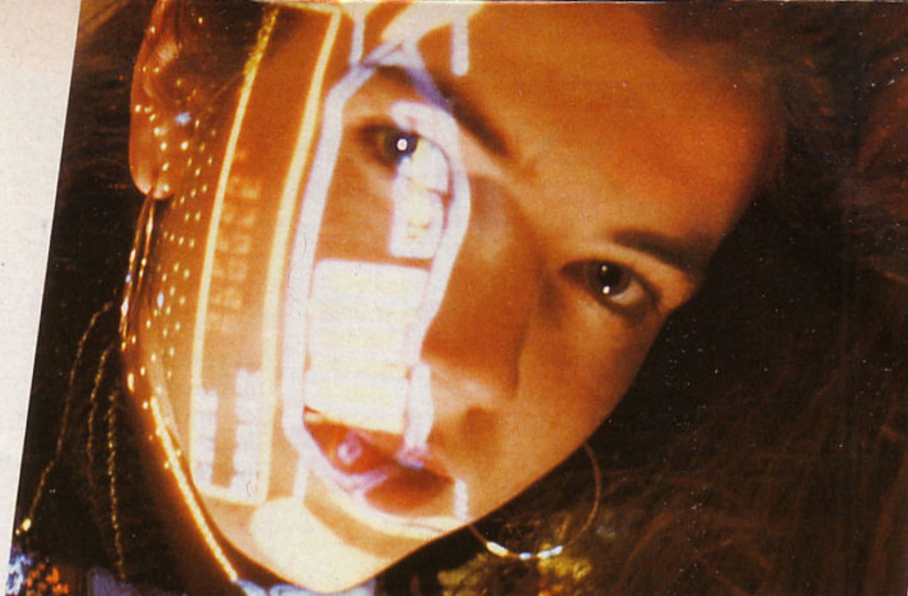
1 - **Arkanoïd**
Imagine
2 - **Defender of the Crow**
Cinemaware
3 - **Goldrunner**
Microdeal
4 - **Marble Madness**
Electronic Arts
5 - **California Games**
Epyx
6 - **Terrorpods**
Psygnosis
7 - **Bob Winner**
Loriciels
8 - **Game Over**
Imagine
9 - **Le Manoir de Mortevielle**
B et JL Langlois
10 - **Les Dieux de la mer**
Infogrames
11 - **Barbarian**
Palace Software
12 - **Karate Kid II**
Microdeal
13 - **Road Runner**
US Gold
14 - **Flight Simulator II**
Sublogic
15 - **Les Ripoux**
Cobra Soft
16 - **Sapiens**
Ere Informatique
17 - **Jack the Nipper II**
Gremlin
18 - **Gauntlet**
Gremlin
19 - **Gunship**
MicroProse
20 - **Out Run**
Sega
21 - **Trantor**
Go !
22 - **Test Drive**
Accolade
23 - **Super Ski**
Microïds
24 - **Grand Prix 500**
Microïds
25 - **Macadam Bumper**
Ere Informatique

# LES COUPS DE COEUR DE LA REDACTION

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **Bill Palmer** | Arcan | ST |
| 2 | **Chuck Yeager's AFT** | Electronic Arts | PC |
| 3 | **Astérix chez Rahazade** | Coktel Vision | ST |
| 4 | **Space Ranger** | Mastertronic | AMIGA |
| 5 | **Oxphar** | Ere Informatique | CPC |
| 6 | **Chessmaster 2000** | Electronic Arts | PC |
| 7 | **Startrek** | Firebird | ST |
| 8 | **L'Affaire** | Infogrames | ST |
| 9 | **Bobsleigh** | Digital Integration | SPECTRUM |
| 10 | **Rocky** | Sega | SEGA |



# P. A.



Echange nbx prog. Apple Flight simulator-Ultima 1 & 3 - Summer Games 1 & 2 - Nato etc. + 200 prg jeux et utilitaires.
Cherche nouveautés. Réponse assurée.
Tél.27.77.88.38. - 32 rue de la République 59360 Le Cateau.

Cherche correspondants pour échanger nombreux softs sur Atari 520 et 1040 ST. Possède news. Envoyez vos listes à : David Gelle - 34 rue de la Fonderie - 45120 Chalette sur Loing.

Echange des news sur C64. Possède le 1/12/87 : 720°, Captain American, etc. Cherche une imprimante contre des disks de news. Moreau Jerôme - 9 rue des Saules - 59220 Denain. Tél.27.44.28.30. Vive MCAD !

Echange jeux sur 6128. Possède Tuer n'est pas jouer, Les Dieux de la mer, Road Runner. Cherche Trantor, Rygar, Gryzor : achat possible. Envoyer liste à : Bruno Ternullo - 2 rue Léo Larguier - Quartier St Chamand - 84000 Avignon. Tél.90.87.49.39. après 13h30.

Vends MO5 tbe + lecteur de cassettes + 1 joystick + extension musique et jeux + 11 jeux + crayon optique. Le tout 3200 F. A débattre. Vends Atari 2600 avec 5 jeux + 2 joysticks + transfo. Le tout 500 F tbe.
M. Derfeuil - 22 rue Claude Bernart - 69330 Meyzieu. Tél.78.04.22.35.

Vends Amstrad 6128 mono + lecteur de disq + lect. K7 + adaptateur péritel + 20 disquettes + 10 K7 avec les meilleurs jeux (nouveautés) et utilitaires (Multiplan, dBASE II, gestion de fichiers...) + revues et livre sur Amstrad. Très bon état : 3300 F. Tél. 48.91.24.08.

Urgent vends CPC 464 couleur + lecteur de disquettes DD1 + 170 logiciels sur disq. + 20 jeux K7 + nombreuses revues + manuels d'utilisation. Le tout en très bon état. Prix 4000 F. Guth Stéphane - 10 rue du GL Roguet - 92110 Clichy. Tél .47.39.45.03. Merci d'avance.

Vends news et anciens jeux sur CBM 64 dont : Enduro Racer ; Arkanoïd ; Ghost'n'Goblins ; GP 500 cc ; Cauldron II ; Airwolf ; Skate rock... (bas prix) sur K7.
Recherche lecteur de disquettes bas prix. Réponse assurée pour contact durable. Tél.20.26.00.82. Arnaud Devlieghere - 24 avenue Hautmont - 59420 Mouvaux.

Vends TO9 tbe + moniteur couleur + crayon optique + souris + magnétophone + Ext. mus. et jeux très peu servi. Prix à débattre. Vouriot Nyls - 17 rue Gaston Coute Meung sur Loire. Tél.38.44.76.91.

Vends Speedos et cartouche MK4 ou échange contre imprimante power Cartridge. Echange prg. sur 64 + 1541 - M. Dubois Marc - 10 Rond Point Belle Croix - 54140 Jarville. Tél.83.56.72.18. après 20h30.



## PETITES ANNONCES

***Pour vos petites annonces, vous avez 2 possibilités :***

• **1** - L'annonce passe dans la revue **et** sur notre serveur Minitel (3615 code MHZ). Vous joignez à la grille ci-dessous, un chèque de 60F. **ATTENTION :** ce service est **GRATUIT** pour les **ABONNES.**

• **2** - L'annonce passe seulement sur notre serveur Minitel et ne paraîtra pas dans la revue. Vous faites le 3615, code MHZ et choisissez l'option "Petites Annonces" en vous laissant guider par le serveur. **Vous ne payez que la communication.**

*A retourner à : Editions SORACOM - Service Petites Annonces - La Haie de Pan - 35170 BRUZ*

*Ci-joint mon chèque de 60F à l'ordre des "Editions SORACOM".*

# PIRATES!

## A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS

Simulation Action Aventure

EXIGEZ LA VERSION FRANCAISE.

**Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde**

*Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.*

*Attaquez des galions chargés de trésors et pillez des ports où sont amassées des richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.*

*Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.*

*Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?*

*Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.*

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Commodore 64/128 Amstrad CPC ST PC

Prix Public Generalement Constatés

MicroProse Software Ltd. 2 Market Place, Tetbury, Gloucestershire GL8 8DA. Tel: (0666) 54326. Tlx: 434222 MPS/UKG

**MICROPROSE** France - 50 rue de la Condamine - 75017 PARIS - Tél. (1) 45.22.57.01

Vous êtes décontracté, le moteur tourne, la fille est superbe, le réservoir est plein et la route vous appartient ... A vous de faire la reste.

Image de la version Amstrad



# Out Run™

Image de la version CBM 64/128



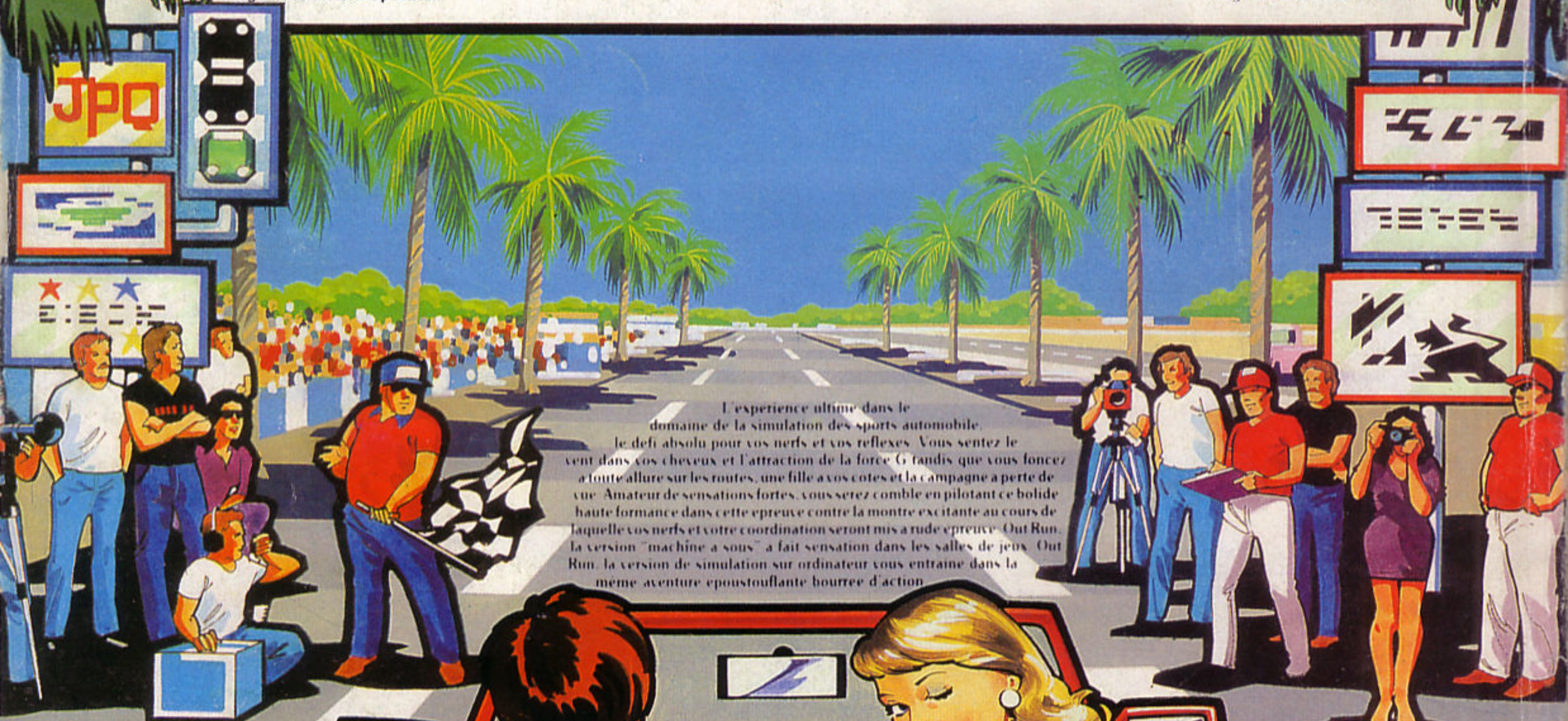

# START



Image de la version Spectrum



Image de la version Atari ST




L'experience ultime dans le domaine de la simulation des sports automobile, le defi absolu pour vos nerfs et vos reflexes. Vous sentez le vent dans vos cheveux et l'attraction de la force G tandis que vous foncez a toute allure sur les routes, une fille a vos cotes et la campagne a perte de vue. Amateur de sensations fortes, vous serez comble en pilotant ce bolide haute formance dans cette epreuve contre la montre excitante au cours de laquelle vos nerfs et votre coordination seront mis a rude epreuve. Out Run, la version "machine a sous" a fait sensation dans les salles de jeux. Out Run, la version de simulation sur ordinateur vous entraine dans la même aventure epoustouflante bourree d'action.

CBM 64/128
CASSETTE DISQUETTE

SPECTRUM
CASSETTE

AMSTRAD
CASSETTE DISQUETTE

ATARI ST
DISQUETTE

COMPREND LA "BANDE ORIGINALE" DE LA VERSION "MACHINE A SOUS"

Sound Track

La machine sera disponible comme ordinateur domestique à partir du 10 Décembre.*




SEGA

U.S. Gold (France) S.A.R.L. B.P.3 Zac de Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse. Tel. (16) 93 42 71 44

